SystemSoft

現代大戦略2019

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

～臨界の天秤！譲らぬ国威と世界大戦～

解説書

目次

セットアップ

必要なシステム環境

本製品『現代大戦略2019～臨界の天秤！譲らぬ国威と世界大戦～』は以下の環境で動作するように設計されています。

OS	Microsoft® Windows® 10 / 8.1 / 7 日本語版 ※本製品は、その他のOSでの動作は保障しておりません。
対応機種	2GHz以上のCPU搭載機（i3以上推奨） DirectX9.0c以上に対応し、512MB（1GB推奨）以上のビデオメモリを搭載したグラフィックアクセラレータボード 1920×1080ドット、ハイカラー以上が表示可能な環境
メモリ	2GB以上必要(4GB以上推奨)
HDD	1.5GB以上
サウンドカード	DirectSound 対応
その他	DVD-ROMドライブ(本製品の起動時には、必ず製品版のDVD-ROMが必要です)、キーボード、マウス（マウスホイールあり）必須

インストール

インストールの手順

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、Windows®10/8.1/7のいずれかを起動します。このとき、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、一旦終了させてください。

②マシンに接続されたDVD-ROMドライブに、本パッケージのDVD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからDVD-ROMのアイコンを開いて、その中のAutoRun.exeをダブルクリックで実行してください。

・Windows® 10/8.1の場合
【スタート画面】（Windows®10は【スタート】メニュー）▶【すべてのアプリ】▶【Windows®システムツール】▶【コンピューター】▶ インストールプログラムを起動してください。

③起動画面が表示されたら【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。

④DVD-ROMからハードディスクドライブへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【完了】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

DirectX®9.0cのセットアップ

DirectX®9.0cがインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX®9.0cをインストールしてください。

①マシンに接続されたDVD-ROMドライブに、本パッケージのDVD-ROMをセットし、セットアッププログラムを起動します。

②起動画面が表示されたら【DirectXのセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX®9.0c」に対応しており、すでに「DirectX®9.0c」がインストールされている場合は「DirectX®9.0c」をインストールする必要はありません。

DirectX®9.0cの使用に関するご注意

○お使いのパソコン本体および周辺機器における対応状況とサポート、DirectX®9.0c対応デバイスの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。DirectX®9.0cを正しく機能するためには、DirectX®9.0c対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

○本製品には主要機種用のDirectX®9.0c対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、予め各製造元にご確認ください。特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX®9.0c対応デバイスドライバをお使いください。

○DirectX®9.0c未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX®9.0cをインストールすることによって次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX®9.0c対応デバイスドライバをご使用ください。

・ Windows®10/8.1/7 が正常に動作しない。
・ Windows®10/8.1/7 の画面が正しく表示されない。
・ Windows®10/8.1/7 の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『現代大戦略2019～臨界の天秤！譲らぬ国威と世界大戦～』のアンインストール方法を説明します。

アンインストールの手順

①Windows®の【スタート】メニューをクリックし、【コントロールパネル】をクリックします。次に、【プログラム（アプリケーション）の追加と削除】をクリックすると、削除可能なプログラムの一覧が表示されます。

・Windows®10/8.1の場合
【スタート画面】（Windows®10は【スタート】メニュー）▶【すべてのアプリ】▶【Windows®システムツール】▶【コントロールパネル】▶【プログラムのアンインストール】をクリックしてください。

②『現代大戦略2019』を選択し、【変更とアンインストール】を選択し、【変更（追加）と削除】をクリックしてください。

③ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、画面の指示に従って操作してください。これで、アンインストールが完了します。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、Microsoft®Windows®10/8.1/7のマニュアルをご確認ください。

○日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させているようなプログラムは終了させてください。
○IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないように設定してください。
○マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。
○ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行わないでください。
○スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。
○他のアプリケーションと同時に使用しないでください。
※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。Microsoft®Windows®10/8.1/7の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスをご提供させていただく為、オンラインでユーザー登録をお願いしております。
原則としてご購入後２週間以内にご登録くださいますよう、お願い申し上げます。

オンラインで登録

インストール後、Windows®の【スタート】メニュー▶【（すべての）プログラム】▶【SystemSoft Game】▶【現代大戦略2019】より【ユーザー登録】をクリックしてください。

・Windows®10/8.1の場合
インストール後、【スタート画面】（Windows®10は【スタート】メニュー）▶【すべてのアプリ】▶【現代大戦略2019（ユーザー登録）】

（【すべてのアプリ】の表示方法：【スタート画面】を表示させ、タイルのないところで右クリックします。画面右下の【すべてのアプリ】と書かれたアイコンをクリックします。）
弊社のWEBページの専用コーナーに接続されますので、画面の指示に従ってユーザー登録を行ってください。その際に、アンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日、お答えいただいても構いません。

ゲームの目的と基本操作

ゲームの概要と目的

『現代大戦略2019～臨界の天秤!譲らぬ国威と世界大戦～』は、一触即発の世界情勢の“if”をテーマにしたウォーシミュレーションゲームです。各戦闘マップでは、世界地図に基づいた戦闘マップで、最大8 陣営の勢力が戦いを繰り広げます。
プレイヤーは傭兵派遣会社の一指揮官として、世界各国の紛争地帯から寄せられる援軍依頼を受け、依頼元の軍と共闘して戦いに勝利することが目的となります。
戦闘に勝利するため、プレイヤーは基地の運営を通じて、自身が指揮を行う部隊を強力な部隊に育成することが必要不可欠となります。

ゲームの進行

ゲームの進行は大きく分けると基地の運営を行う「拠点画面」と戦闘を行う「戦闘画面」に分けられます。

「拠点画面」では、兵器の売買、士官の雇用、部隊の編成等を行い、戦闘の準備を進めて「依頼一覧」や「訓練施設」のコマンドから出撃を行って「戦闘画面」を開始します。

「戦闘画面」では、「拠点画面」で編成を行った部隊に指示を出しながら、マップ毎に定められた勝利条件の達成を目指します。戦闘マップでは、まず、「拠点画面」で編成した部隊を協力関係にある同盟部隊の建物に配置を行うことで、戦闘へ参加させます。そして戦闘に参加した部隊に「移動」や「攻撃」等の指示を与え、敵部隊を攻撃したり、敵の建物を破壊するといった勝敗条件を達成することで戦闘に勝利することができます。戦闘が終了すると「拠点画面」へ戻ります。

マップをクリアすることで、新たに選べる戦闘マップや購入できる兵器が増えます。

このように、「拠点画面」で戦闘の準備を行い「戦闘画面」での戦闘に勝利することでゲームが進んでいきます。

ゲームの保存・読込

ゲームデータはセーブスロットで管理されます。
ゲームを始める際には、セーブスロットの選択を行い、ゲームを開始しますが、ゲーム中でセーブを行うと、開始時に指定したセーブスロットを上書きしながらゲームを進行していきます。
また、ゲームデータの読込に関しても、ゲームデータが保存されたセーブスロットを選択することで中断した位置からゲームを再開します。
ゲーム中でセーブを行う場合には、「拠点画面」や「戦闘画面」上で「システムメニュー」を押し、表示されるシステムメニューから「Save Game」を選択することでセーブスロットへゲームデータが保存されます。
ゲームのロードを行う場合には、タイトル画面、または、「拠点画面」・「戦闘画面」上で「システムメニュー」を押し、表示されるシステムメニューから「Load Game」を選択します。
「Load Game」選択後に、表示されるセーブスロット画面で、読み込むデータが保存されたセーブスロットを選択することでゲームを再開することができます。

タイトル画面

タイトル画面で「PUSH START」を押すと、タイトルメニューが表示されます。

New Game

新しくゲームを開始する場合には、「New Game」を選択します。

■セーブスロット選択

「New Game」を押して決定すると、セーブスロット画面に切り替わります。
ゲームに使用するスロットを選び、決定してください。

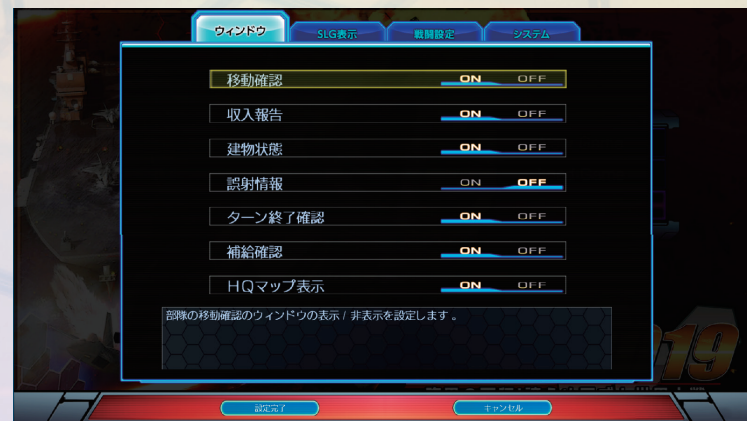
■部隊名決定

ゲームに使用するセーブスロットを決定すると、部隊名称の入力用のダイアログが表示されますので、プレイヤーが指揮する部隊の名称を入力してください。
部隊名称の入力後、「OK」を押すことでゲームを開始します。

Load Game

保存したゲームを再開する場合には、「Load Game」を選択します。
「Load Game」を押して決定すると、セーブスロット画面に切り替わります。
読み込むセーブスロットを選び、決定してください。
そのセーブデータがロードされてゲームが再開します。
右クリックを押してキャンセルするとセーブスロット画面からタイトル画面に戻ります。

Config

ゲームのルールや音に関する各種設定を変更したい場合には、Configを選択し環境設定画面を開きます。

環境設定画面では設定項目を大まかな分類として「ウィンドウ」「SLG表示」「戦闘設定」「システム」タブに分けてあります。
タブを押して切り替え、項目の設定はON とOFFなど設定を押すことで切替えを行います。
最後に「設定完了」を押すと変更を保存します。

ウィンドウ

収入報告などの各種情報確認の設定を行えます。

項目	内容
移動確認	移動の確認を行うウィンドウの表示 / 非表示を設定します。
収入報告	ターン冒頭の「収入フェイズ」に表示される、入手資金のウィンドウの表示 / 非表示を設定します。
建物状態	「占領」、「破壊」、「修理」、「補強」コマンド実行時に表示される建物の耐久力を表示するウィンドウの表示 / 非表示を設定します。
誤射情報	「間接攻撃」を行った際に「誤射」が発生した場合、「誤射」を通知するウィンドウの表示 / 非表示を設定します。
ターン終了確認	「配置フェイズ」でターン終了を行う際に、ターンの終了を行うか否かの選択を行うウィンドウの表示 / 非表示を設定します。
補給確認	「補給フェイズ」で各部隊の補給内容を選択するウィンドウの表示 / 非表示を設定します。 非表示にした場合、常に燃料・弾薬の両方を補給する選択を行います。
HQマップ表示	画面左上に表示される「HQ マップ」の表示 / 非表示を設定します。

SLG表示

戦闘マップ上に表示される情報の設定を行えます。

項目		内容
ECM	自陣営	自陣営の部隊から発生するECM効果範囲の表示/非表示を設定します。
	同盟陣営	同盟陣営の部隊から発生するECM効果範囲の表示/非表示を設定します。
	敵陣営	敵陣営の部隊から発生するECM効果範囲の表示/非表示を設定します。
迎撃	自陣営	自陣営部隊の迎撃範囲の表示/非表示を設定します。
	同盟陣営	同盟陣営部隊の迎撃範囲の表示/非表示を設定します。
	敵陣営	敵陣営部隊の迎撃範囲の表示/非表示を設定します。
その他	ヘックス枠	戦闘マップ上でヘックス枠の表示/非表示を設定します。
	国境線	戦闘マップ上で国境線の表示/非表示を設定します。

戦闘設定

戦闘の表示や確認などの設定が行えます。

項目	内容
表示条件	戦闘の表示条件を設定します。 「自陣営のみ」:自陣営部隊からの攻撃、自陣営部隊への攻撃のみ戦闘の表示を行います。 「全ての陣営」:全ての陣営の戦闘を表示します。
反撃・委任中	敵部隊から攻撃を受けた際の反撃、委任を行っている部隊の戦闘の攻撃内容の選択設定を行います。 「武器を選択」:戦闘に使用する武装の選択を行います。 「自 動 選 択 」:最適な武装の選択を自動で行い攻撃します。
迎撃確認	迎撃による攻撃を行う際に、攻撃を行う武装の選択をするかどうかの設定を行います。 「行う」　　:迎撃に使用する武装の選択を行います。 「行わない」:迎撃に使用するのに最適な武装を自動で選択します。

システム

ゲーム中のサウンドの音量や戦闘マップ上のアニメーションの設定を行います。

項目		内容
サウンド設定	BGM	再生される BGM の音量を設定します。
	効果音	再生される効果音の音量を設定します。
	ボイス	再生させるボイスの音量を設定します。
画面演出設定	爆発アニメ	戦闘マップ上で、部隊全滅時・破壊コマンド実行時に表示される爆発アニメーションの表示設定をします。
	戦闘発生地点	戦闘が発生した地点へカーソルを移動するかどうかの設定をします。 「移動する」　:戦闘毎に戦闘が発生した地点へカーソルを移動します。 「移動しない」:戦闘発生地点へカーソルの移動を行いません。

拠点画面

プレイヤーの活動の中心となる画面です。
戦闘のための準備を行ったり、施設を改築することで拠点を発展させたりすることができます。

画面の見方

①現在選択している施設を表します。
上部の「本部施設」「研究所」「兵舎・医療所」「格納庫」の施設名を押すと、
それぞれの施設に切り替わります。

②現在選択している施設で行うことができる行動です。

③拠点の情報です。
「空・陸・海毎の格納庫の状態」「空・陸・海毎のメンテ施設の性能」「総資金」「兵舎の状態」
「兵器の開発状況」「医療施設の稼働率」の情報を確認することができます。

施設説明

拠点は「本部施設」「研究所」「格納庫」「兵舎・医療所」の4つの施設があります。
それぞれの施設には、拠点や部隊を運営するために必要な機能が備えてあり、施設を活用することで効率よくゲームを進めることができます。
施設の概要と可能な行動は以下の内容となります。

本部施設

「依頼一覧」コマンドや「施設改築」コマンドのなどの作戦行動・基地運用向けの機能を有する施設となります。

依頼一覧

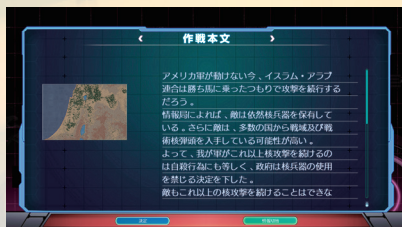
ゲームの目的である、各国からの援軍依頼を確認・受注することができます。
マップで勝利することによって、新たな援軍要請が発生することがあります。

■依頼選択

「依頼一覧」を選択すると、現在発生している援軍依頼の一覧が表示されます。
一覧画面では、オンカーソルのシナリオに応じて、世界地図上に戦闘地域のマーカーと、縮小された戦闘マップが表示されます。
一度戦闘マップで勝利したことがある依頼についてはクリアマークが表示されます。
依頼を選択すると、「戦闘発生経緯」「作戦本文」「勝敗条件」「陣営情報」の画面が表示されます。

■ブリーフィング

戦闘前に表示される戦闘マップの情報となります。
「戦闘発生経緯」「作戦本文」「勝敗条件」「陣営情報」の4種類の画面で構成されます。

■戦闘発生経緯・作戦本文・勝敗条件画面

「依頼一覧」からマップを選択した場合に表示されます。
作戦を依頼してきた戦闘がどのような背景・経緯をへて発生したのか、その戦闘に対してどのように作戦を展開するのか、また、その戦闘でどのような行動が勝敗に関係するかを解説します。
「戦闘発生経緯」「作戦本文」「勝敗条件」はそれぞれ「情報切替」ボタンで画面を切り替えることができます。

■陣営情報画面

戦闘マップに関する情報が表示されます。

①シナリオ名
戦闘シナリオ名が表示されます。

②HQマップ
戦闘マップの縮小マップです。

③マップ情報
戦闘マップの情報が表示されます。表示される内容は以下の内容となります。

- **マップサイズ**　戦闘マップの広さを表します。
- **難易度**　戦闘マップの難易度を表します。★印が多いほど高難易度のマップとなります。
- **ターン制限**　戦闘マップの最大ターン数を表します。
- **開始時刻**　戦闘マップ開始時の時間帯を表します。
  ターン数は何ターン毎に昼夜が切り替わるかを表します。

④自陣営情報
プレイヤー陣営の情報が表示されます。
出撃可能な総部隊数が表示されていますので参考にしてください。
CPU陣営の情報が表示されます。プレイヤー陣営以外の陣営は全てCPU陣営となります。

「戦闘発生経緯」「作戦本文」「勝敗条件」「陣営情報」画面で「決定」ボタンを押すことで戦闘マップを開始します。

訓練施設

訓練施設では戦闘画面にあらかじめ配置された部隊のみを指揮して戦います。

「訓練施設」を選択すると、実行することのできる戦闘訓練の一覧が表示されます。
一覧画面では、オンカーソルの訓練内容に関して、HQマップと参戦陣営、簡単な解説が表示されます。

一度戦闘マップで勝利したことがある訓練についてはクリアマークが表示されます。
訓練マップを選択すると、「戦闘発生経緯」が表示され、「詳細切替」ボタンで「作戦本文」「勝敗条件」「陣営情報」画面が表示されます。
訓練施設の陣営情報画面では、どの陣営で戦闘を開始するかの選択をすることができます。
使用する陣営を選択した後で、「決定」を押すことで戦闘マップを開始します。
※陣営選択を行わずに「決定」を押した場合は基本のBLUE勢力でゲームが開始されます。

部隊編成

部隊の編成を行います。
部隊編成では、「士官配置」「武装パック変更」「部隊名称変更」の3モードによる編成を行うことができます。
モードの変更はモード名を押すことでモードのメニューが表示されますので、編成したいモードを選択してください。
また、部隊の各能力については『部隊詳細画面』(62ページ)の項目も参考にしてください。

■士官配置

士官の配置を行うモードとなります。以下の手順で士官の配置を行います。

①部隊一覧から士官を配置する部隊を選択します。

②士官一覧から配置する士官を選択すると、士官の配置換えを行い部隊一覧へ戻ります。

■武装パック交換

武装パックの交換を行います。
武装パック交換には交換する武装パックに応じて交換費用が発生します。
以下の手順で武装パックの交換を行います。

①部隊一覧にて、武装パックの交換を行う部隊を選択します。

②「Pack1」から「Pack4」の中から交換したい武装パックを押して選択します。

③選択すると、確認のダイアログが表示されますので、交換を実行する場合には左クリックで「了承」してください。右クリックを押すと「キャンセル」となります。
交換を実行すると、設定を行ったすべての部隊の武装パックの交換を行います。

■部隊名称変更

部隊の名称を変更します。部隊の一覧画面から部隊名称を変更したい部隊を選択してください。
部隊を選択すると入力用のダイアログが表示されますので、変更したい名称を入力し確定することで部隊の名称を変更することができます。

副官任命

プレイヤーを補佐する副官の任命を行うことができます。
副官を変更する場合には、変更したい副官を選択すると選択状態となります。
副官の交代は、次の戦闘マップから帰還したタイミングで行われますので、副官の選択を行った後は戦闘マップに出撃を行ってください。
また、副官任命画面では、副官の持つスキルについても確認することができます。
副官はそれぞれ拠点運営に役立つスキルを保有していますので、副官を任命する際に参考にしてください。

施設改築

拠点施設を改築し、施設機能の向上を行います。改築を行いたい施設を決定すると、ダイアログが表示されます。

ダイアログには、改築にかかる費用と改築前後の施設の性能が表示されます。

左クリックすることで決定し、改築が実行されます。また、施設は拡張を行うことで見た目が変化することがあります。

研究所

兵器データの参照や、兵器の研究といった兵器の情報を扱う施設となります。

兵器開発

兵器を研究し、性能を向上させます。
兵器の研究を行う為には、研究費用として軍資金が必要であることと、研究を行う兵器で構成された部隊を保有していることが必要となります。
部隊を保有しておらず、開発を行うことができない兵器は一覧に表示されません。
なお、研究所の改築を進めることで、研究の効率を高めることができるようになります。

■兵器開発の方法

①兵器一覧から、開発を行う兵器を選択します。

②開発資金の消費金額と開発後のグレードや性能を確認できるダイアログが表示されます。
左クリックで決定します。

③兵器の開発が実行されます。
開発の結果、兵器のグレードが上昇し、兵器の性能が向上しています。

データベース

これまで保有したことがある兵器、戦闘マップ上で遭遇したことがある兵器について、兵器の詳細を確認することができます。
画面の詳細については『兵器情報』(23ページ)を参照してください。

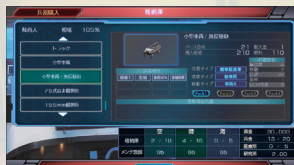
格納庫

兵器の売買や整備といった兵器を取り扱う施設となります。
航空兵器、地上兵器、海上・海中兵器はそれぞれ格納庫を持ち、その格納庫の大きさに応じて保有できる部隊数が異なります。格納庫は施設改築により拡張することができ、より多くの部隊を保有することができるようになります。

兵器購入

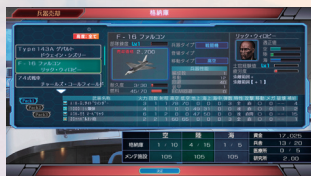
ブローカーから兵器の購入を行うことができます。格納庫の容量を超える数の兵器は購入することができませんので、その場合は先に「兵器売却」を行い、格納庫に空きを作ってください。
ブローカーはそれぞれで相場を持ち、相場に応じてそのブローカーから購入できる兵器の費用が増減します。
また、特定の援軍依頼で勝利するといったような条件で、ブローカーから購入できる兵器の種類が増えていきます。

■兵器の購入の方法

①兵器を購入するブローカーを選択します。
オンカーソル中のブローカーは画面右側のウィンドウに相場と、購入可能な種類の兵器が航空・地上・海上/海中別に表示されます。

②購入する兵器の選択を行います。
オンカーソル中の兵器の基本的な能力が画面右側のウィンドウに表示されます。
各能力については『兵器情報』(23ページ)の項目も参考にしてください。

③購入する兵器の部隊数を、武装パック毎に設定してください。マウスホイールの上下で購入する部隊数を変更します。購入する部隊数を設定したら「決定」を押してください。

兵器売却

不要な部隊を売却します。兵器の売却は複数の部隊を選択し、まとめて売却することも可能です。なお、画面左上に選択中の部隊の総売却額が表示されます。

■兵器売却の方法

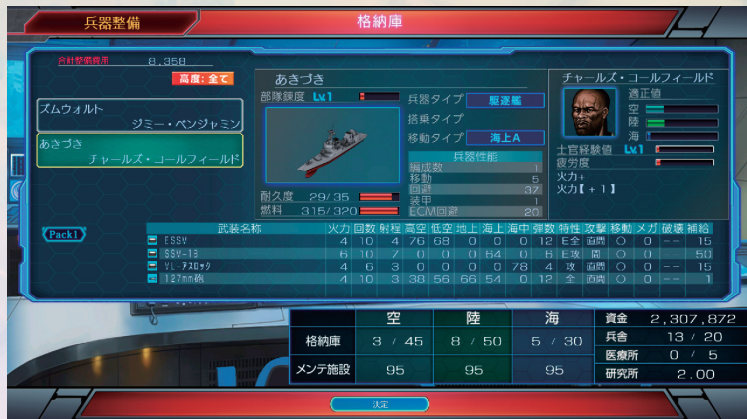
①部隊一覧画面で売却を行う部隊にカーソルを合わせてください。

②売却する部隊を選択してください。再度同じ部隊を選択すると売却予定を解除します。

③ほかにも売却する部隊がいる場合には、①～②を繰り返し行ってください。

④売却する部隊の選択が完了したら、「決定」を押してください。

⑤売却を確認するダイアログが表示されますので、確定する場合は左クリックしてください。
右クリックで売却をキャンセルします。

兵器整備

戦闘により消耗した部隊の整備を行います。
部隊の整備には、消耗の度合いに応じて資金が必要となります。
戦闘に参加した部隊は拠点に戻っても自動的に回復しませんので、このコマンドを使用して、部隊の整備を行ってください。
複数の部隊を選択し、まとめて整備を行うこともできます。
なお、画面左上に選択中の部隊の総整備額が表示されます。

■兵器整備の方法

①部隊一覧画面で整備を行う部隊にカーソルを合わせてください。

②整備を行う部隊を選択してください。再度選択すると選択を解除します。

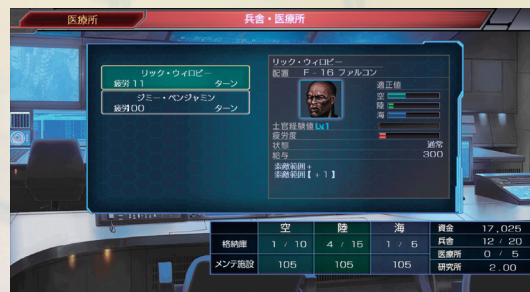
③ほかにも整備を行う部隊がいる場合には、①〜②を繰り返し行ってください。

④整備を行う部隊の選択が完了したら、「決定」を押してください。

⑤整備の実行を確認するダイアログが表示されますので、確定する場合は左クリックしてください。右クリックで整備をキャンセルします。

兵舎・医療所

士官に関連した機能を保有する施設となります。
雇用できる士官の人数は兵舎の規模によって上限が決まっています。
兵舎は施設改築により拡張することができ、より多くの士官を雇用することができるようになります。

士官情報の見方

兵舎・医療所での士官情報は以下の内容を確認することができます。

項目	説明
士官名称	士官の名称です。
士官顔アイコン	士官の顔アイコンです。
士官練度	士官の練度 (レベル) です。
士官経験値	士官が次の練度 (レベル) に到達するまでに必要な経験値の割合です。
疲労度	士官に蓄積している疲労です。
スキル名	士官が保有しているスキルの名称です。
スキル説明	士官が保有しているスキルの解説です。
給与	戦闘マップに配置する際、消費する資金の金額となります。 この金額と部隊を構成する兵器に応じた資金の合計が配置時に消費する金額となります。
適正値	士官の航空・地上・海上 / 海中高度の部隊に配属された時の適正です。 適正が高いと部隊の能力を引き出しより強力な部隊とすることができますが、逆に適正が低い場合、部隊の能力が低下してしまうことがあります。
状態	士官の現在の状態を表します。
配置	配置中の部隊の名称を表示します。

士官の疲労について

士官は個別に疲労度を持っています。
これは、戦闘マップに長く滞在するほど蓄積していき、一定以上疲労度が蓄積することで、配置されている部隊への指揮力が低下し性能を引き出すことができなくなります。
また、疲労度が最大まで蓄積してしまうと戦闘マップに配置することができなくなってしまいますので、士官の疲労度の管理には注意を払ってください。
なお、医療所に収容中の士官も戦闘マップに配置することはできません。

兵舎

士官が生活する拠点となります。
兵舎では、「士官一覧」「士官解雇」「士官雇用」の3モードで士官を操作することができます。

■士官一覧

現在雇用中の士官が一覧で表示、オンカーソル中の士官の情報が画面に表示されます。

■士官解雇

現在雇用中の士官の解雇を行います。
雇用できる士官の数が上限に達した場合、士官解雇を行うことで新しい士官の雇用が行えます。

■士官雇用

新たに雇用する士官を最大10人まで一覧表示します。
オンカーソルの士官の情報が画面右側のウィンドウに表示されます。
士官を選択すると、士官の雇用を確認するダイアログが表示されます。
左クリックを押すと、士官の雇用を行います。
右クリックを押すと士官の雇用をキャンセルします。
雇用可能な士官の一覧は、戦闘マップから帰還するたびに更新されます。

医療所

疲労度が蓄積した士官を収容することで、士官の疲労度を回復することができます。
医療所のベッドの数は限定されており、一度に収容できる士官の人数はベッドの数までとなります。
収容された士官は、疲労が全快すると収容状態を解除されます。
収容された士官の疲労度の回復については、収容を行った後の戦闘マップの戦闘ターン数により、回復量が変化します。
戦闘が長引くほど多くの疲労度を回復することが可能です。
また、収容される士官の人数が増えるごとに、士官一人当たりの回復量は減少します。

戦闘マップ

拠点の「依頼一覧」「訓練施設」から戦闘を行うマップを選択して「戦闘発生経緯」「作戦本文」「勝敗条件」「陣営情報」画面で「決定」ボタンを押すことで戦闘マップが始まります。

画面の見方

①戦闘マップ
戦闘が繰り広げられるマップです。

②HQマップ
プレイ中の戦闘マップの縮小マップです。

③基本情報ウィンドウ
ターン数や現在のフェイズ、現在の軍資金の情報が表示されます。

④収納情報ウィンドウ
部隊収納中の地形ヘックスを左クリックすると、収納部隊の情報が表示されます。

⑤地形情報ウィンドウ
オンカーソル位置の地形の情報が表示されます。

⑥オンカーソル情報ウィンドウ
オンカーソル中の部隊の簡易部隊情報、もしくはオンカーソルしているヘックスのスタック部隊の情報が表示されます。

コマンドメニュー

戦闘マップ上で右クリックをするとコマンドメニューが開きます。

フェイズ終了

選択することで、行動フェイズを終了し、配置フェイズへ移行します。
なお、配置フェイズでは「ターン終了」コマンドに変化し、選択することでターンを終了し、次の陣営へターンを移行します。

簡易部隊リスト

選択することで、戦闘マップ上に簡易部隊リストを表示します。
簡易部隊リストは、自陣営の部隊名の表示のみのシンプルなリストで、カーソルを合わせると戦闘マップ上の部隊の位置を表示することができます。
また、リスト上の部隊名を選択することで、リストで選択した部隊を選択した状態にすることができ、続けて部隊に行動指示を行うことが可能です。

情報一覧

選択することで、情報一覧画面を表示します。
情報一覧画面では、地形情報、兵器情報、状況表、部隊表、指令書の5つのタブを選択することでそれぞれの情報を確認することができます。
また、右クリックすることで情報一覧画面を閉じ、戦闘マップに復帰することができます。

地形情報

地形情報タブでは、「地形情報表」「地形移動表」「地形回避表」「地形輸送表」のボタンを押すことで、情報を切り替えることができます。それぞれの表では主に以下の内容を確認することができます。

- **地形情報表**：各地形の破壊耐久度や占領耐久度、視界や収入といった地形の基本的な情報を確認することができます。
- **地形移動表**：地形と移動タイプごとの移動力の消費量を確認することができます。
- **地形回避表**：地形と移動タイプごとの地形回避率を確認することができます。
- **地形輸送表**：地形毎の各輸送部隊による輸送の可否の情報を確認することができます。

兵器情報

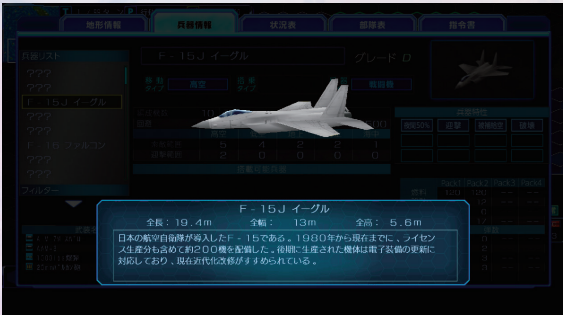
拠点のデータベースと同様に、これまで遭遇した兵器や保有経験のある兵器のデータを参照することができます。

■兵器情報画面

兵器情報画面は、兵器の詳細情報を確認することができる画面です。
「武装・地形表示切替」ボタンを押すことで、情報の切り替えを行うことができます。
フィルター表示」ボタンを押すことでフィルターメニューを表示することができ、フィルター設定で、参照したい兵器の分類を指定することで一覧に表示する兵器をフィルタリングすることが可能となります。『フィルター設定画面』の「ソート設定」「高度」「兵器タイプ」「兵器特性」の各項目にオンカーソルしてマウスホイールを上下することでフィルタを切り替えることができます。
なお、兵器情報で確認することができる兵器は、保有経験のある部隊もしくは戦闘マップ中に遭遇した兵器が対象となります。

兵器情報は以下の項目で構成されます。

項目	説明
兵器リスト	参照可能な兵器の一覧です。 オンカーソルの兵器の情報が詳細画面に表示されます。 フィルター設定により、一覧に表示する兵器の絞り込みが可能です。
兵器名称	兵器の名称です。
兵器画像	部隊を構成する兵器の画像です。
兵器タイプ	用途や特性ごとの細かい兵器分類です。
移動タイプ	部隊の移動タイプです。 「高空」「低空」「キャタピラA～C」「車両A～C」「歩兵A～C」「海上A～C」「海中A～B」「ホバー」の17種類があります。 移動タイプによって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なってきます。
搭乗タイプ	兵器の搭乗タイプです。 「艦載機」「VTOL」「ヘリ」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「ホバー」の8種類があります。
編成機数	部隊の最大編成機数を表します。 兵器を購入すると、表示されている機数の部隊が編成されます。
耐久力	機体あたりの耐久力となります。 部隊を構成する場合には、耐久度と編成機数を掛けた数値が部隊全体の耐久力となります。

項目	説明
回避	兵器の回避性能となります。高いほど敵の攻撃を回避できます。
装甲	兵器の装甲性能となります。高いほど、敵の火力を減少できます。
索敵範囲	兵器の「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」高度に対する索敵能力となります。高いほどより遠くの部隊を発見できます。
迎撃範囲	兵器の「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」高度に対する迎撃能力となります。高いほどより遠くの部隊へ迎撃を行うことが可能となります。
兵器特性	兵器が持つ特性となります。 兵器特性については『兵器特性』(26 ページ) を参照してください。
搭載可能兵器	輸送部隊が搭載できる兵器の搭乗タイプと搭乗数を表したものです。 搭乗タイプ名が複数ある場合は、その数の分だけ部隊を搭載できることを表しています。 この欄で「艦載機」と表示されている場合は、搭載できるタイプにその下位タイプである「VTOL」「ヘリ」を含んでいます。 同様に「VTOL」は「ヘリ」を含みます。 地上部隊でも同様で、「重車両」は下位タイプの「車両」「軽車両」「歩兵」を含みます。 また「車両」は「軽車両」「歩兵」を、「軽車両」は「歩兵」を含みます。 搭乗タイプ名の右側の数値は、その部隊を搭載するときの編成数の制限を表します。 たとえば「ヘリ」を1部隊搭載できる護衛艦で、編成数の制限が「1」となっていた場合は、1機編成のヘリ部隊を1 部隊だけ搭載はできますが、10機編成のヘリ部隊はたとえ1部隊でも搭載できないということを表しています。
武装パック情報	全ての武装パックの情報が表示されます。 表示される内容は以下の内容となります。 燃料 : 対応する武装パックを装備した場合の最大燃料を表します。 移動 : 対応する武装パックを装備した場合の移動力を表します。 ECM 回避 : 対応する武装パックを装備した場合の ECM 回避力を表します。 交換費 : 対応する武装パックへ交換を行う際に発生する交換費用を表します。
武装情報	兵器の武装の情報が表示されます。 武装の各項目については『武装情報』(26 ページ) を参照してください。 また、弾数に関しては、それぞれ対応する武装パックを装備した場合の弾数となり、「0」と表示される武装に関しては、該当する武装パックを装備した場合には使用できないことを表します。

■武装情報

兵器の武装の情報が表示されます。各性能は以下の内容となります。

武装名称	武装の名称となります。
火力	武装の攻撃力となります。
回数	武装の命中判定の回数となります。
射程	武装の射程距離となります。
命中率	「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」高度に対する武装の命中率となります。 ０の場合はその高度に対して攻撃することはできません。
弾数	武装の残弾数となります。 「0」になると使用することができません。
特性	武装の特性を表します。 「攻」「防」「全」は武装が使用できるタイミングを表しており、それぞれ、攻撃専用、反撃専用、攻撃・反撃使用可能を表します。 「E」は ECM に影響を受ける武器を表します。
攻撃	武装の攻撃距離を表しており、「直」は直接攻撃のみ使用可能、「間」は間接攻撃のみ使用可能、「直間」は直接・間接どちらでも使用可能となります。
移動	移動後に武装が使用可能かを表します。 「○」の場合移動後の攻撃で使用することが可能です。
メガ	メガヘックス攻撃が可能であるかを表します。 数値表記の場合には、数値を半径とした複数のヘックスに対して同時に攻撃することが可能です。 詳しくは『メガヘックス攻撃』(44 ページ) を参照してください。
破壊	武装の破壊性能を表します。 数値表記の場合、破壊コマンドで使用が可能で、数値が高いほど破壊コマンドを行った際に多くの破壊耐久度を減少させることができます。
補給	補給の際、弾薬１発当たりの消費費用を表します。

■兵器特性

部隊を構成する兵器が持つ特性となります。兵器特性は以下の25種類があります。

夜間	夜間のターンのときに、通常の昼間の索敵範囲と比べて、何%まで索敵範囲の半径のヘックス数が狭くなるかと、攻撃時の命中率が下がるかを表したものです。
ステルス	敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない能力です。 発見されない限り迎撃されることもありません。この能力には「1」～「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。
隠蔽	敵の索敵範囲内にいても、林・森・密林・山・山岳・雪林・雪森・雪山・雪山岳にいるときに限り、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない能力です。 この能力には「1」～「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。
潜水	敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない潜水艦特有の能力です。 この能力には「1」～「9」ヘックスまで 9 段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。
迎撃	この能力のある部隊の迎撃範囲内に敵部隊が進入すると、迎撃が行われます。
ECM	この能力のある部隊のECM影響範囲内にいる味方部隊が、ECMの影響を受ける武器によって攻撃を受けたときに、敵の攻撃の命中率を下げる効果があります。 この能力には「1」～「9」ヘックスまで9段階あり、数値が大きいほどECM影響範囲の半径が大きくなります。
妨害	敵部隊の索敵能力を低下させる「妨害」行動をとれます。
自爆	敵の地上部隊に対して自爆攻撃することができます。
変形	車両形態と陣地形態を「変形」で切り替えできます。
空挺	輸送機などに搭載されているときに、空軍基地・空港に着陸していなくても地上に空挺降下できます。
補給	隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。
占領	敵陣営や中立の建物に対して「占領」を実行できます。
修復	破壊されている建物や破壊耐久度の減った建物・特殊地形を「修復」することができます。
破壊	敵陣営や中立の建物、トーチカ・仮設橋・道路に対して「破壊」行動を行えます。
補強	建物やトーチカ・仮設橋の破壊耐久度の上限を、「補強」行動で増やすことができます。
架橋	河川・深河川・凍結河川に仮設橋を「架橋」できます。
設営	平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘に「トーチカ設営」することができます。
道路	特定の地形に「道路敷設」することができます。
被補給(機)	補給能力のある航空機に隣接したとき、燃料の補給を受けることができます。
被補給(車)	補給能力のある地上部隊に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
被補給(艦)	補給能力のある艦船に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
対潜哨戒	この特性を持つ兵器は海中への広い索敵範囲を持ちます。
地雷除去	隣接した地雷原の解除が可能です。
搭載	特定の種類の兵器を搭載することができます。 搭載できる兵器は、それぞれの兵器によって異なります。
揚陸	この特性を持つ海上兵器は、海軍基地・港以外の地形「浅瀬」で地上部隊の搭載・発進が可能です。

状況表

戦闘マップにおける現在までの状況を確認することができます。
具体的には、現在の自陣営の状態と、マップ開始時からこれまでの自陣営の状況の推移を確認することができ、状況の推移に関しては「領土数」「収入」「部隊数」「戦力価値」「撃破機数」「損害機数」「損害額」のターン毎における推移をグラフとして確認することができます。
また、画面左側に表示される情報からは最新の「同盟・協定状態の陣営」「自陣営の部隊名称」「総軍資金」「総軍資金収支」「軍資金の残高」「制限ターン数」「現ターン数」「残ターン数」「空・陸・海の高度別による部隊の被害状態」「撃破した敵部隊」「破壊した建物数」「保有している建物情報」の確認を行うことが可能となっています。

部隊表

部隊表画面では、現在残存している自陣営の部隊一覧を確認することができます。
また、全滅してしまった自陣営の部隊名称と全滅時の位置を確認することも可能です。
さらに、部隊名を押すことで、戦闘マップ上の該当部隊を選択することができます。
部隊表において表示される部隊情報は、「部隊NO」「兵器タイプアイコン」「部隊の状態」「部隊の現在座標」「部隊名称」「現在の機数」「部隊練度」「燃料ゲージ」の情報を確認することができます。

指令書

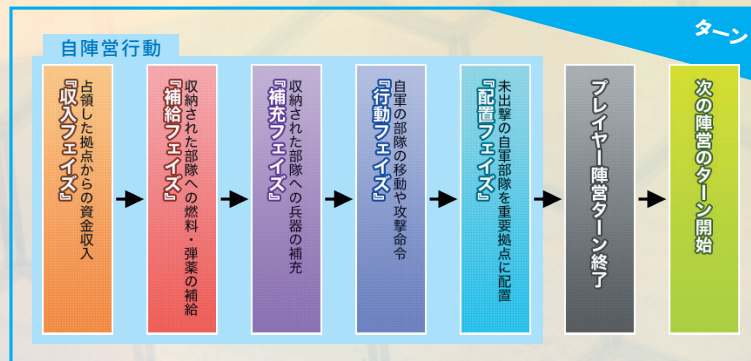
指令書画面では、戦闘開始前に表示されたブリーフィングの情報を確認することができます。
ブリーフィング時と同様に「戦闘発生経緯」「作戦内容」「勝敗条件」の情報を確認することができ、それぞれの画面の切り替えは、「情報表示切替」を押すことで行います。

ターン委任

そのターン内の指示を、コンピューターに委任します。

撤退

マップから撤退し、拠点へ戻ります。

戦闘の進行

1陣営の行動回を「フェイズ」、すべての陣営が1回ずつフェイズを終えるまでを「ターン」と呼びます。
さらに各陣営のフェイズは、
収入フェイズ → 補給フェイズ → 補充フェイズ → 行動フェイズ → 配置フェイズ
の5フェイズから構成されています。この概念を示したものが上の画像です。

時間帯について

戦闘マップでは一定ターン毎に昼夜の切り替えが発生します。
夜の時間帯の場合、兵器特性の夜間適正に応じて、兵器の性能が減少します。
そのため、夜間の性能が低い兵器の運用には、行動を行う時間帯も重要となります。

勝利条件について

戦闘マップでは、通常、シナリオマップごとに定められた制限ターン数以内に、ブリーフィング画面の「勝利条件」画面で指示されているすべての条件を満たすと勝利になります。
逆に、通常、制限ターン数以内に勝利条件を満たせなかった場合は敗北となります。

勝利条件の種類

戦闘マップにおける勝利条件には大きく分けて以下の7種類の勝利条件が存在します。

■敵部隊の全滅

特定のシナリオマップに限らず、すべてのマップで、戦闘マップ上に存在するすべての敵陣営の部隊を全滅させれば、無条件で勝利となります。

■敵首都の占領

戦闘マップ上に敵陣営の首都が配置されていた場合、存在するすべての敵陣営の首都を占領すれば、無条件で勝利となります。

■建物の占領

戦闘マップ上の建物に勝敗条件ラベルが設定されていた場合は、設定に従って、そのすべて、またはどれかひとつを占領すれば勝利となります。
勝敗条件ラベルについては『ラベルの概要』(37ページ)を参照してください。

■部隊の撃破

勝敗条件ラベルが貼られた司令部などの部隊があった場合、設定に従って、そのすべて、またはどれかひとつを撃破すれば勝利となります。
なお、司令部は移動しませんが、移動できる部隊だった場合は、それにともなって勝敗条件ラベルも移動します。

■部隊の輸送

部隊に輸送の勝敗条件ラベルが設定されていた場合は、達成機数以上を目標地点の座標まで輸送すれば勝利となります。

■複合的な勝利条件

上記の「建物の占領」「部隊の撃破」「部隊の輸送」の3種類が、複合的に組み合わさった勝利条件もあります。
その場合、全ての条件を満たした時点で勝利となります。

■ターンオーバーによる勝利

上記以外に、ターンオーバーでの「勝利」が設定されていた場合は、ターン制限数を越えるまで敗北しないで持ちこたえることができれば、勝利となります。

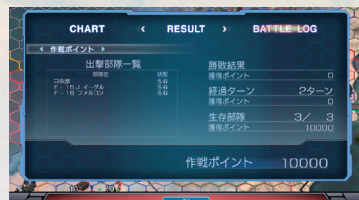
戦闘の終了

戦闘マップ上での戦闘が終了すると、リザルト画面が表示されます。
リザルト画面では、戦闘マップでの行動を評価し、評価の内容によって報酬を獲得することができます。リザルト画面は「総合評価(RESULT)」「戦闘詳細(BATTLE LOG)」「戦闘推移(CHART)」の3つのタブで構成されており、タブを切り替えて各評価を確認することができます。

▌総合評価(RESULT)

総合評価画面では、戦闘の評価を「作戦ランク」「撃破ランク」「守備ランク」「占領ランク」の4つの評価を行い、その結果の総合評価を表示します。
総合評価の高さにより、より多くの報奨金を獲得することが可能となります。

▌戦闘詳細(BATTLE LOG)

戦闘詳細では、総合評価画面で表示された「作戦ランク」「撃破ランク」「守備ランク」「占領ランク」のそれぞれのポイントの内訳について詳細に確認を行うことができます。
それぞれのランクの詳細を確認するには、「BATTLE LOG」タブの表示後、「作戦ポイント」「撃破ポイント」「守備ポイント」「占領ポイント」の名前の横にある矢印を押すことで、表示内容の切り替えを行うことができます。
また、詳細内容が画面内に収まり切れていない場合には、詳細画面をスクロールすることもできます。

▌戦闘推移(CHART)

戦闘推移では、戦闘マップの最初からマップが終了するまでの戦闘の過程を拠点数・部隊数・戦力価値・撃破数・損害数の項目ごとに各陣営の勢力推移という形で確認することができます。
項目の切り替えを行うには「戦力価値」「撃破数」「損害数」「拠点数」「部隊数」の名前の横にある矢印を押します。また、陣営名を選択すると、その陣営のチャートグラフの表示を強調表示することができます。

システムメニュー

拠点画面、もしくは戦闘マップ上で画面下部にある「システムメニュー」ボタンを押すとメニューが開きます。

Save Game

進行中のゲームデータを保存します。

Load Game

別のセーブスロットのデータを読み込みます。
詳しくは9ページを参照してください。

Config

環境設定画面を開きます。
詳しくは9ページを参照してください。

Exit Game

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

地形の種類と特徴

各戦闘マップは、「ヘックス」と呼ばれる六角形で構成されています。マップ全体の大きさは、ブリーフィングの陣営情報に表示されます。

地形ヘックス

ヘックスには、山岳や平地、海などの固有の地形があり、また都市や港、基地などの建物地形も存在します。
戦闘マップ上の地形グラフィックが実際に何の地形を表しているかは、戦闘マップで右クリックを押すと表示されるコマンドメニューの【情報一覧】の【地形情報】タブから確認することができます。
詳しくは23ページを参照してください。

地形情報ウィンドウ

戦闘マップ上の地形情報ウィンドウには、オンカーソル中の地形ヘックスの情報が表示されます。表示される内容は「地形種」「破壊耐久度」「占領耐久度」「現在収容部隊数」となります。
また、移動コマンド選択中には、追加の情報としてオンカーソル中の地形ヘックスの「地形回避率」とそのヘックスで得られる効果が表示されます。

索敵範囲

戦闘マップ上で他の場所に比べ暗く表示されている地形は、「索敵範囲」外ということを表しています。

「索敵範囲」とは

各部隊には、周囲を偵察できる「索敵範囲」が設定されています。
また各陣営に属する建物にも、周囲を見渡せる「視界」が存在します。
このゲームでは、これらの範囲をまとめて「索敵範囲」と称しています。
索敵範囲内に敵部隊が入ってくると、その存在が確認できたとして戦闘マップ上にその部隊アイコンが表示されます。
索敵範囲は「昼」と「夜」のターンで変化します。

地形の種類・高度階層による移動制限

地形は、その種類ごとに部隊の移動力に影響を及ぼします。部隊の「移動タイプ」毎に地形が持つ「移動消費」が異なり、部隊が1ヘックス移動する毎に、地形の移動消費量分、移動力を消費していきます。
移動消費に関しては部隊詳細の「移動消費表」または、「情報画面」の「地形情報タブ」を参照してください。

攻撃に対する「地形回避率」

敵から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、部隊の回避が影響を受けます。
たとえば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいために、回避力が高くなり、結果的に損害も少なくなります。
この防御効果を「地形回避率」といいます。
地形回避率は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても効果が異なってきます。
地形別・移動タイプ別の地形回避率は、戦闘マップで右クリックを押し、コマンドメニューの「情報一覧」で表示される情報画面の「地形情報」タブにて「地形回避表」を開くと確認できます。

地形による空挺可能地点の制限

「空挺」能力のある部隊は、現在搭乗中の輸送機や輸送ヘリから、空挺降下することができますが、そのとき輸送部隊が、空挺可能地点にいる必要があります。
空挺可能地点は戦闘マップで右クリックし、コマンドメニューの「情報一覧」で表示される情報画面の「地形情報」タブにて「地形移動表」を開くと「空挺」欄で確認できます。
「○」の付いた地点に輸送部隊がいるときにのみ、空挺可能部隊は空挺を実行することができます。

地形による着陸可能地点の制限

兵種が「ヘリ」の部隊と、兵器タイプが「VTOL」の部隊は、特定の地形ヘックスにいるときは、便宜的に着陸しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません。
また着陸しているために、他の部隊の搭載や、補給車から燃料・弾薬などの補給を受けることもできます。
着陸可能地点は戦闘マップで右クリックし、コマンドメニューの「情報一覧」で表示される情報画面の「地形情報」タブにて「地形情報表」を開くと「ヘリ着陸」「VTOL 着陸」欄で確認できます。
「○」の付いた地点と、「味」の付いた地点（その建物の所属陣営から見たときの自陣営・味方陣営を表わします）にこれらの部隊がいるときにのみ、着陸していると判断されます。

建物

地形の中でも特に重要な働きをするのが建物です。
これには首都・大都市・中都市・小都市・空軍基地・空港・陸軍基地・工場・海軍基地・港・レーダー基地・ミサイル基地・要塞・研究施設・原発・油田・ダム・トンネル・橋の19種類があります。
建物は必ず、特定の陣営に属しているか、中立か、どちらかの状態に置かれています。
中立状態の場合は灰色で、特定の陣営の所有の場合はその陣営の色で表示されます。
歩兵タイプ以外の地上部隊は、敵陣営の占領下にある橋・ダム・トンネルには進入できません。
同様に海上・海中部隊は、敵陣営下の橋を通過することはできません。
なお仮設橋は通常の橋と異なり、「架橋」能力のある部隊が「架橋」することで、新たに戦闘マップ上に建設される特殊地形です。
同様にゲーム中に設置できる地形として、「設営」能力のある部隊が「トーチカ設営」コマンドで建設できるトーチカ地形や、「道路敷設」で敷設できる道路地形がありますが、これらも特殊地形であって、建物地形ではありません。
これらの特殊地形については、『特殊な地形』（36ページ）を参照してください。

建物からの収入

自陣営が所有している都市群からは、毎ターンの収入フェイズごとに軍資金の収入を得ることができます。
地形別の軍資金収入額は戦闘マップで右クリックし、コマンドメニューの「情報一覧」で表示される情報画面の「地形情報」タブにて「地形情報」を開くと確認できます。

建物の収納能力

自陣営と同盟陣営の一部の建物には、特定の部隊を収納できます。
部隊が収納されている建物のヘックスグラフィックには、上端に「▽」マークが表示されます。
最大収納数と、収納できる部隊の種類は以下のとおりです。

建物	収納能力
首都	6 部隊（低空部隊・ホバーを含む地上部隊）
大都市	4 部隊（低空部隊・ホバーを含む地上部隊）
中都市	3 部隊（ホバーを含む地上部隊）
小都市	2 部隊（ホバー以外の地上部隊）
空軍基地	6 部隊（高空部隊・低空部隊）
空港	4 部隊（高空部隊・低空部隊）
陸軍基地	6 部隊（ホバーを含む地上部隊）
工場	4 部隊（ホバーを含む地上部隊）
海軍基地	6 部隊（ホバー・海上部隊・海中部隊）
港	4 部隊（ホバー・海上部隊・海中部隊）
要塞	4 部隊（VTOL 部隊・低空部隊・ホバー以外の地上部隊）
トンネル	4 部隊（ホバー以外の地上部隊）

建物の補給・補充・修理能力

首都・空軍基地・陸軍基地・海軍基地では、これらの建物に収納されている自陣営・味方陣営（同盟陣営）の部隊に対して、補充・修理を行うことができます。
詳しくは『補給・補充・修理』（60ページ）を参照してください。
レーダー基地・ミサイル基地・研究施設・原発・油田・ダム・トンネル・橋を除く自陣営のほとんどの建物では、補給フェイズのときに収納されている自陣営・味方陣営（同盟陣営）の部隊に対して、燃料・弾薬を補給することができます。
詳しくは『補給・補充・修理』（61ページ）を参照してください。

建物の視界範囲

建物には、周囲の敵部隊を索敵する視界範囲が設定されています。
これは、部隊が持っている索敵範囲と同じもので、自陣営や同盟陣営の建物の周囲数ヘックスの視界が開け、その範囲内にいる敵陣営の部隊を捕捉できるというものです。
地形別の視界範囲は戦闘マップで右クリックし、コマンドメニューの「情報一覧」で表示される情報画面の「地形情報」タブにて「地形情報」を開くと「視界」欄で確認できます。
「視界」欄の数値は、左から順に、高空・低空・地上・海上・海中に対する視界範囲のヘックス半径を表わしています。

建物の占領耐久度・破壊耐久度

建物には占領、破壊の耐久度があります。

■占領耐久度

「占領耐久度」は、「占領」コマンドで減少していき、「0」になると、その建物は占領されてしまいます。そして、その建物は占領した陣営の所有となります。
占領された建物は、別陣営の所有となった瞬間に「占領耐久度」が100%に戻ります。

■破壊耐久度

「破壊耐久度」は、「破壊」コマンドで建物がダメージを受けると減少していき、「0」になると、その建物は破壊されてしまいます。
そして、視界範囲・収入・収納・補給・補充・修理などの機能が失われます。
とくに橋に関しては、通行すること自体が困難になります。
破壊された建物は、戦闘マップ上では「×」マークで表示されます。
橋だけは破壊された橋のグラフィックに変わります。
特殊な地形であるトーチカ・仮設橋などについては、次項目『特殊な地形』を参照してください。
破壊された建物は、「修復」能力のある部隊の「修復」コマンドで破壊耐久度が回復していき、修復が完了すると失われていた機能も元に戻ります。

特殊な地形

建物地形ではありませんが、それに準じる特殊な地形として、トーチカ・道路・仮設橋があります。

■トーチカ

ゲーム中に、「設営」能力のある部隊が「トーチカ設営」コマンドで建設することもできる防御に適した地形が、トーチカ地形です。
トーチカ地形には破壊耐久度が設定されており、破壊で破壊耐久度が「0」になると、トーチカは除去されてその地点の地形が荒地へと変わります。

■道路

ゲーム中に、「道路敷設」能力のある部隊が「道路敷設」コマンドで敷設することもできる地形が道路地形です。
道路を使うと通常、1 回の移動で、より遠くまで到達できるようになります。
道路地形には破壊耐久度が設定されていませんが、破壊コマンドによって破壊することができます。その場合、道路は除去されて下の地形だけが残ります。

■仮設橋

ゲーム中に、「架橋」能力のある部隊が「架橋」コマンドで架けることができる地形が仮設橋です。
仮設橋は通常の橋と異なり、中立状態のままで、占領することはできません。
また、海上部隊・海中部隊が通過することもできません。
仮設橋には破壊耐久度が設定されており、破壊で破壊耐久度が「0」になると、仮設橋は除去されて下の地形だけが残ります。

■地雷原

地雷原は通常、敷設した陣営またはその同盟陣営以外の敵陣営からは、隣接するまで発見することができません。
また、いったん発見された地雷原は、以後、索敵範囲外になっても見失うことはありません。
地雷原のヘックスに、部隊が侵入すると、地雷が爆発して損害を被ります。
なお、地雷原は地上階層の部隊だけに有効です。
爆発した地雷原は戦闘マップ上から消滅し、下の地形だけが残りますが、中には、複数回爆発するまで消滅しないものもあります。
地雷原は、「地雷除去」能力のある部隊が「地雷除去」コマンドを実行することで、安全に除去することができます。

ラベル・国境線

ラベルの概要

「ラベル」とは、戦闘マップ上の建物・地形・部隊に貼られた付箋のような目印のことです。
ラベルが貼られた建物・地形・部隊には、戦闘マップ上でその名称などが表示されます。
ラベルには以下の2種類があります。

■地形ラベル

そのマップで、とくに重要な拠点などには、あらかじめその名称が貼り付けてあります。

■勝敗条件ラベル

そのマップで、勝利条件が設定されている建物・部隊に貼られたラベルです。
勝敗条件ラベルは、「★」マークで挟まれる形式で表示されます。
ただし、部隊に貼られた勝敗条件ラベルは、こちらの陣営の索敵範囲外にあるときは、勝敗条件ラベル自体が見えません。

国境線の概要

戦闘マップ上の、各陣営の支配領域を便宜的に区分した境界線が「国境線」です。
国境線は、基本的には各陣営に所属していますが、部隊が登場しない中立国・陣営の国境を、単にマップ上に表示しただけのものも存在します。
国境線には、その機能によって、以下の2種類があります。

■表示のみ

戦闘マップ上で、各陣営や中立国・中立陣営の領域の境界線を、表示することだけを目的とした国境線です。
通常は、その陣営色の太線の1重線で表示されます。
他陣営は、自由に越境ができます。

■越境不可

その陣営色の太線の2重線で表示される国境線です。
この国境線が設置されていると、自陣営も他陣営も、その国境線を越えることができません。

部隊の概要と操作方法

部隊の概要

部隊アイコンの状態表示

戦闘マップ上では、参戦陣営の部隊は、各陣営色の付いた兵器のアイコンで表示されます。
同時に部隊アイコンには、様々な部隊の状態が表示されます。

編成数表示

部隊アイコンの左側には、その部隊の現在の編成数（機数）が数値で表示されます。
戦闘などで、部隊を編成している機体が失われると、編成数表示も減っていきます。
失われた編成数は、補充で回復することができます。
1部隊あたりの編成数は、通常は10機ですが、輸送機などの大型航空機や、偵察機などの特殊航空機、弾道ミサイル車両・防空レーダー・司令部・艦船などは1機、偵察ヘリ・対潜哨戒ヘリなどは4機というように、兵器の種類によって編成数の上限は異なります。
編成数が「0」になると、その部隊は撃破されたことになり、戦闘マップから削除されます。
また、部隊に編成されていた士官は、疲労度が最大の状態となります。

搭載中表示

輸送部隊が他の部隊を搭載している場合は、部隊アイコンの上端に「▽」マークが表示されます。

高度階層表示

部隊アイコンの右側には、その部隊が属する高度階層が、小さな「■」マークで色分け表示されます。
それぞれの色は右記の内容を示しています。

高空	ピンク色
低空	黄色
地上	緑色
海上	水色
海中	紺色

スタック表示

同一ヘックスの別々の高度階層に、部隊がスタックしている（重なり合って混在している）場合は、部隊アイコン右側の高度階層を表わす「■」マークが複数個、並んで表示されます。
なお、この場合の部隊アイコンは、一番上の高度階層の部隊アイコンだけが表示されます。

特殊能力表示

「ECM」能力と「迎撃」能力のある部隊の周囲には、その影響範囲を示すヘックスが表示されます。
ECM能力を持つ部隊のECM影響範囲は、味方は緑色の半透明ヘックス、敵は黄色の半透明ヘックスで表示されます。
迎撃能力を持つ部隊の迎撃可能範囲は、味方は青色の半透明ヘックス、敵は赤色の半透明ヘックスで表示されます。
ECM影響範囲と迎撃可能範囲は、「環境設定」の「SLG 表示」タブにて、ECM迎撃それぞれの表示をオン・オフできます。
詳しくは『Config』(9ページ)を参照してください。

行動終了表示

そのターンでの行動を終了して「行動済」になった部隊は、部隊アイコンの下端にENDを表わす「E」が表示されます。

簡易部隊情報

戦闘マップ上で、カーソルをスタック状態ではない部隊アイコンに重ねたとき、または、部隊を選択したときに表示されるのが簡易部隊情報です。
簡易部隊情報には、選択した部隊の簡易情報が表示されます。

表示される内容は、「部隊名称」「兵器アイコン」「機数」「機体別耐久度」「部隊練度」「部隊経験値」「妨害有無」「燃料ゲージ」「使用可能兵装1～5の武装タイプアイコン」「残弾数」「士官名称」「士官顔アイコン」「士官スキル」「士官練度」「士官経験値」「士官疲労度」の情報が表示されます。

スタック情報

戦闘マップ上で、カーソルをスタック中の部隊アイコンに重ねたときに表示されるのがスタック部隊情報です。
スタック部隊情報には、そのヘックスに存在する部隊の部隊名が、高度階層別に一覧表示されます。部隊アイコンからだけでは部隊を特定できないときや、部隊がスタックしていて最上層の部隊アイコンしか表示されず、下の階層の部隊が分かり辛いときなどに、活用してください。

部隊の配置

配置の概要

配置フェイズ

配置フェイズでは、拠点画面で編成した部隊を配置することができます。
部隊の配置が可能な建物は「首都」「陸軍基地」「空軍基地」「海軍基地」で、航空部隊は「空軍基地」、陸上部隊は「首都」「陸軍基地」、海上・海中部隊は「海軍基地」、ホバーは「首都」「海軍基地」に配置可能です。
また、部隊を配置する際には資金を消費します。

配置フェイズで配置可能な味方・自軍建物を選択すると、配置可能な部隊の一覧が表示されます。
配置したい部隊を選択すると、建物に収納されます。
選択した建物の収容数が最大となるか、右クリックを押すと部隊の一覧を閉じ、配置処理が終了します。

配置の制限

配置をする部隊には、士官が配属されている必要があります。
そのため、拠点の部隊編成で士官を配属していない部隊に関しては、配置をすることはできません。また、配属されている士官の疲労度が最大となっていた場合も、その部隊を配置することはできません。さらに、配置を行うことができる部隊数は戦闘マップ毎に決まっており、その上限を超えて部隊を配置することはできません。

部隊の行動

行動の概要

行動フェイズ

戦闘マップ上の各陣営の部隊は、移動・攻撃・占領・搭載などの主だった軍事行動を、行動フェイズでとります。
行動フェイズでの各部隊は、その場で移動以外の行動をとるか、移動してから別の行動をとるか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。
なお、行動フェイズで行動を終えた部隊は「行動済」の状態となり、次のターンまで行動できません。
行動済みの部隊には、戦闘マップ上の部隊アイコンの下端にENDを表わす「E」が表示されます。
ただし、行動済み輸送部隊に他の部隊が搭乗したり、敵部隊からの攻撃に対して行動済み部隊が応戦したり、敵部隊を迎撃するなどの受身的な行動はとれます。

行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、燃料・弾薬が必要となり、それらがなくなることで行動に制限を受けることがあります。
移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。
同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。

部隊選択

自陣営の部隊に行動命令を下すときは、その部隊をまず選択しなければなりません。

通常の部隊選択

戦闘マップ上の、同一ヘックスに他の部隊が存在しない場合（別の高度階層に他の部隊がスタックしていない場合）は、単純に目的の部隊アイコンを選択します。
建物に部隊が1部隊だけしか収納されていない場合も、単純に目的の部隊が収納されている建物を選択します。

複数の部隊が存在するヘックスで選択する場合

複数の部隊がスタックしているヘックスや、複数の部隊が収納されている建物で特定の部隊を選択する場合や、他の輸送部隊が「搭載」中の部隊を選択する場合は、そのヘックスを選択すると表示される部隊展開リストから、目的の部隊を選択します。
部隊展開リストでは、搭載を行っている部隊に表示される▼を選択すると、その部隊に搭載されている部隊の一覧が表示されます。また、画面下部の「スタック切替」を押す、あるいはマウスのホイールボタンをクリックすることで、建物に収容中の部隊と地上ヘックス上でスタックしている部隊のリストを切り替えることができます。

選択した部隊の基本情報

選択した部隊に関する各種基本情報は、ゲーム画面右下に表示される選択部隊情報ウィンドウで確認できます。
表示される内容は「部隊名称」「兵器アイコン」「陣営色」「機数」「機体別耐久度」「部隊練度」「部隊経験値」「妨害有無」「燃料ゲージ」「武装種アイコン」「残弾数」「士官名称」「士官顔アイコン」「士官スキル」「士官練度」「士官経験値」「士官疲労度」となります。
「武装種アイコン」と「残弾数」は右から順に武装1、武装2、武装3、武装4、武装5と並んで表示されます。
なお、各項目の内容については、「部隊詳細画面」(62ページ)での解説も併せて参照してください。

コマンド操作

部隊を選択すると画面上に行動コマンドが表示されます。
行動コマンドの中央に表示されているコマンド(左イメージ参照)が現在選択されているコマンドとなり、左クリックでそのコマンドを実行します。
コマンドを変更する場合には、マウスホイールを上下に動かしてコマンドを切り替えてください。
また、右クリックをすることで部隊の選択を取り消し、部隊を選択していない状態に戻ります。選択可能なコマンドには以下のコマンドがあります。

「移動」コマンド

■「移動」の概要

戦闘マップの上で部隊を動かすことを「移動」といいます。
移動は、部隊行動の最も基本的な行動です。
単に移動を行うほか、移動後に戦闘を行う、搭載するなど、他の行動との組み合わせで用いられることが多々あります。

■移動力

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が消費されます。
基本的には、移動力が大きい部隊ほど、1回の移動で遠くへたどり着けます。

■地形別・移動タイプ別の消費移動力

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が消費されます。
部隊が移動できる範囲は、通過する地形の消費移動力によって決定されます。
また、消費移動力は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても異なってきます。
具体的な消費移動力はシステムメニューの「情報一覧」の「地形情報」タブで参照できる「地形移動表」で確認できます。
「地形移動表」で「－」と表示されている地形には、その移動タイプの部隊は入ることも通過することもできません。
個々の兵器ごとの地形別の具体的な消費移動力は、「兵器情報」(23ページ参照)と「兵器情報画面」(24ページ参照)の「地形別移動消費」欄にも一覧表示されるので、あわせて参考にしてください。敵陣営の橋・ダム・トンネルや、すべての陣営の破壊された橋・ダム・トンネルには、歩兵タイプ以外の地上部隊は進入できません。
また、仮設橋と敵陣営の橋には、海上・海中部隊は進入できません。橋・仮設橋には出入口が設定されているため、それ以外の方向から、地上部隊が橋を通過することはできません。
移動タイプが「高空」の航空部隊には、地形による移動制限はありません。
越境不可に設定されている国境線は、すべての部隊が通過できません。
なお、地形による消費移動力と部隊の通常移動力によって導き出される移動可能範囲は、移動コマンド選択時に自動的に計算して、緑枠ヘックスで表示されます。

■移動と燃料

各部隊はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常は、移動力を1使うごとに燃料も1消費されます。燃料が「0」になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。
また、その部隊が「高空」「低空」部隊で、「収納」「搭載」状態でなかった場合には墜落したことになり、燃料切れと同時に消滅します。
さらに、「高空」「低空」部隊は、まったく移動しなくても1ターンごとに空中にとどまるために、通常移動力の4分の1の燃料を消費します。
ただし空軍基地・空港などに収納されているとき、あるいは空母・ヘリ空母・揚陸艦などに搭載されているときは、燃料を消費しません。
兵器タイプが「VTOL」「攻撃ヘリ」「輸送ヘリ」「偵察ヘリ」「対潜哨戒ヘリ」部隊の場合は、着陸可能地点にいるときは便宜上、着陸しているとみなされます。
たとえばヘリは、収納されていなくても、平地や道路にいれば着陸しているとみなされて、滞空時の燃料は消費されません。

■同一の高度階層には1ヘックス1部隊

部隊は、同一の高度階層のヘックスに他の部隊がいる場合、そのヘックスへの進入、通過をすることはできません(味方の陣営の場合は通過だけはできます)。
また、移動終了時に同一の高度階層のヘックスを2つの部隊が占めることはできません。
ただし建物への収納時と輸送部隊への搭載時はこの例外です。
逆に、高度階層が異なれば、複数の部隊が同一ヘックスに存在することが可能です。
なお、同一ヘックスに複数の高度の部隊が存在する状態をスタックといいます。

■支配地域(ZOC＝Zone Of Control)

部隊の周りには、他の部隊の移動時などに影響を与える「支配地域(ZOC)」というものが部隊の周囲6ヘックスと、真上・真下のヘックスに生じます。
敵対する陣営の部隊が、これらのZOCに進入した場合(敵部隊に隣接した場合)、移動が阻害され停止します。
敵対する陣営の部隊に対して攻撃する手段がない(弾薬が切れている、もしくは有効な武器を持たない)場合は、ZOCは発生せず、その部隊に隣接しても移動を継続できます。

■移動の方法

①移動させたい部隊を選択します。
②通常移動力で移動できる範囲が緑枠のヘックスで表示されます。ここで移動目標上にカーソルを合わせ左クリックします。
③計算で創り出された最短移動ルートが、緑色の半透明ヘックスと赤い点で表示され、部隊が仮移動します。この移動ルートを経由することに異存がなければ、仮移動した部隊をもう一度左クリックします。
※計算で割り出された最短移動ルートは、敵部隊による迎撃や遭遇戦の可能性を考慮していません。これらを避けて慎重に行軍するのであれば、移動ルートの経由ヘックスを細かく指定します。経由するヘックスを選択し、最終的な移動目標までたどり着いたら、仮移動した部隊をもう一度左クリックで選択することで、移動ルートの経由ヘックスが設定できます。
④行動パレットが表示されます。移動後に別の行動を取らずに、単に移動だけしたい場合は、行動コマンドからマウスホイールを上下させて「待機」を選択し、左クリックします。
※移動後に引き続き別の行動を取らせたい場合は、行動コマンドで行動を指示し、引き続きその行動の処理に移行してください。
⑤部隊の移動が確定します。
※部隊の仮移動中は、戦闘マップ上で右クリックすることで、いつでも直前の状態に戻れます。

「攻撃」コマンド

■「攻撃」の概要

自陣営の部隊が敵部隊に戦闘を仕掛ける行動を「攻撃」といいます。

■攻撃の種類

攻撃には、以下の3種類があります。

●直接攻撃
・隣接する敵部隊や直上・直下のヘックスの敵部隊を攻撃するのが直接攻撃です。
このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃と同時に反撃を自動的に行います。
・本来長射程の間接攻撃用の武器の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。
・複数の敵に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。
・直下の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度階層に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することが可能です。

●間接攻撃
・2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加えることができるのが間接攻撃です。
このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行われ、反撃側の残った機体によって、反撃が自動的に行われます。
・複数の敵部隊が射程内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。
・魚雷による間接攻撃で、間に半島や島などがあるときは、直線距離での射程ではなく、それらの地上地形を迂回したうえで射程が計算されます。
また魚雷は、海・浅い海・海軍基地・港・橋のヘックスしか通過できません。
・間接攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。
このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。
誤射は、部隊のレベルが上がるほど起きにくくなります。
誤射の場合には、反撃は行われません。

●メガヘックス攻撃
・2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加える間接攻撃の一種です。
ただし、隣接した敵部隊へは攻撃できません。
このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行われ、反撃側の残った機体によって、反撃が自動的に行われます。
・攻撃目標の部隊がいるヘックスを中心に、武装情報の「メガ」に表示された数値を半径とした範囲のヘックスを同時攻撃します。
中心部から離れるほど損害が軽くなります。
攻撃範囲内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。
・メガヘックス攻撃の着弾地点に、高度階層の異なる部隊が複数存在した場合は、攻撃目標の部隊と同一の高度階層の部隊だけが攻撃を受けます。
・メガヘックス攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。
このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、部隊のレベルが上がるほど起きにくくなります。
誤射の場合には、反撃は行われません。
・移動後にメガヘックス攻撃することはできません。

■遭遇戦

・こちらから仕掛ける攻撃とは別に、遭遇戦という戦闘形態もあります。
これは、移動を行う部隊が未索敵状態の敵部隊に隣接すると、移動が強制的に終了して自動的に始まる戦いで、移動を行った部隊が一方的に攻撃を受けることになります。
いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。反撃も行なえません。
ただし、遭遇戦が起こるのは、攻撃を行う側の部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合に限ります。
・複数の敵に隣接した場合は、どれか1部隊からのみ攻撃を受けます。
・遭遇戦に巻き込まれた部隊は、戦闘終了とともに移動が中断され、そのターンでの行動終了となります。

■迎撃

・遭遇戦と同様、意図的に仕掛ける攻撃とは別に、迎撃という戦闘形態もあります。
これは、敵部隊から索敵されているときに敵部隊の迎撃範囲に入ると始まる戦いで、その時点で移動がいったん中断され、一方的に迎撃武器（通常は間接攻撃可能な長射程武器）で攻撃を受けます。
反撃も行なえません。ただし、相手側の部隊に有効な迎撃武器とその残弾がある場合に限ります。
・遭遇戦と異なり、迎撃を受けたときは、部隊が生き残っていれば中断していた移動が、継続して再開されます。
・迎撃範囲内に複数の迎撃部隊が存在した場合は、すべての迎撃部隊から迎撃を受けます。
・迎撃範囲にいた場合、以後この範囲から抜け出さない限り、何らかの行動を取ろうとした瞬間に、再度の迎撃を受けます。
・迎撃範囲内で何も行動を取らなかった場合も、そのターンの行動フェイズが終了すると同時に自動的に迎撃されます。
・迎撃部隊の迎撃武器が弾薬切れになった場合は、迎撃もできなくなり、迎撃範囲を自由に通過したり立ち止まったりできます。
・通常は、迎撃するときも迎撃されるときも、自動的に迎撃が処理されますが、「環境設定」の「戦闘設定」タブで「迎撃確認」の項目を「行う」にすれば、自部隊が迎撃するときに限って、迎撃を実行するかどうか選択できるようになります。
同時に、迎撃武器も選択できます。度重なる迎撃で弾薬が浪費されるのを避けたいときなどに、有効な設定です。

■戦闘を左右する要素

戦闘を有利に進めるためには部隊のいる地形・高度階層、部隊の有効攻撃手段、相手の反撃手段、部隊や士官の練度などを考慮する必要があります。

■有効な攻撃武器と命中率

部隊が持つ武器には、「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」の5種類の高度別命中率が設定されています。
命中率が「0」の場合は、その高度の敵に対して攻撃できません。
また、命中率の数値が低すぎても戦果を期待できません。
「夜」のターンでは、兵器の「夜間性能」に応じて命中率が低下します。

■武器の攻撃回数と攻撃力

武器には攻撃回数が設定されています。
この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増して、命中しやすくなります。
さらに武器には、火力（攻撃力）が設定されており、火力が大きいほど、命中したときの相手への損害が大きくなります。
敵部隊の高度と命中率の高さ、そして火力に応じて、部隊や武器を使い分けてください。
なお、各武器の特性については、「兵器情報」の「武装情報」（26ページ参照）で確認してください。

■地形と回避

部隊(兵器)の性能の一つに、「回避」があります。
数値が高いほど、敵の攻撃が命中しにくくなります。
また、地形には地形回避率があり、攻撃を受ける側の部隊の移動タイプに応じてその部隊の回避に影響を及ぼします。
地形別・移動タイプ別の地形回避率は、戦闘マップで右クリックを押して【情報一覧】の【地形情報】タブから【地形回避表】を表示すると確認できます。
回避率の数値が高いほど、防御側に有利になります。
反撃についても、反撃を受ける側の部隊がいる地形が、その部隊の回避に影響を及ぼします。

■部隊練度

部隊練度が高くなると、部隊の性能が向上し、戦闘が有利になります。誤射も起きにくくなります。

■士官練度

士官レベルが高くなると、部隊の性能が向上し、戦闘が有利になります。また、戦闘時に命中率・回避率にボーナスが発生します。

■味方部隊による包囲効果

攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、隣接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の回避率がダウンします。この場合、隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

■自部隊と味方部隊によるECM効果

ECM回避力がある部隊は、ミサイル等のECMの影響を受けやすい武器で攻撃を受けたときに、その武器の命中率を低下させることができます。
ECM回避力は自部隊だけに有効ですが、兵器の中には特性としてさらに強力な「ECM」能力を持つものもあります。
この場合は、「ECM」能力を持つ部隊と同高度にいて、ECM範囲内にいるすべての自陣営部隊に対するECMに影響を受けやすい武装での攻撃の命中率を下げることができます。

■クリティカルヒット

相手部隊への攻撃が、まれにクリティカルヒット（致命的打撃）となる場合があります。
クリティカルヒットが発生すると、リアルファイト表示時などにクリティカル表示が発生し、通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

■攻撃時の制限と事後処理

戦闘には残弾が必要となります。
敵部隊に対しては、有効な攻撃武器があり、なおかつその武器の残弾がある場合のみ攻撃を行うことができます。
つまり、「高空」の命中率を持つ武装がない部隊で「高空」高度の戦闘機への攻撃や、「地上」の命中率を持つ武装はあるものの残弾数が「0」の武器で「地上」高度の歩兵を攻撃はできないということになります。

■反撃

攻撃を受けた部隊は、編成数が残っていて、なおかつ反撃可能な武器があるときに、攻撃部隊に対して反撃を行います。
ただし、遭遇による攻撃や、迎撃を受けたときに反撃は行なえません。
「環境設定」の「戦闘設定」で「反撃・委任中」の項目を「武装を選択」に設定すると、自部隊が攻撃を受けたときに、戦果予想ダイアログで反撃に使用する武器を選択できるようになります。

■戦闘の処理と影響

- 攻撃の結果、損傷により部隊を編成する機体の耐久度が減り、耐久度が「0」になった機体は撃破されます。結果、部隊の編成数が減っていきます。
  さらに、部隊の編成機数がすべて失われた場合、その部隊は全滅となり、戦闘マップ上から削除されます。また、全滅した部隊に所属していた士官は疲労度が最大となり、医療所で回復するまで他の部隊に所属をしていても戦場に出撃することはできません。
- 攻撃・反撃を行なった部隊は、経験値を得ることができます。敵部隊の機体を撃破、あるいは部隊そのものを全滅させると、さらに大きな経験値を得ることができます。

■耐久度・編成数の減少と回復

部隊を編成している機体の耐久度が減少しても、編成数が減らない限りは部隊全体の攻撃力は維持されます。
機体が失われて編成数が減ってしまった場合は、その比率に応じて、部隊全体の攻撃力も低下します。
なお、戦闘で損害を受けた耐久度・失われた編成機数は、補充フェイズ時に修理・補充可能な建物に収納されていれば、それぞれ「修理」・「補充」によって回復します。

■攻撃の方法

①行動コマンドで「攻撃」コマンドを選択します。

②攻撃可能な敵部隊は、背景のヘックスが赤く表示されます。
攻撃目標にしたい敵部隊を左クリックして指定してください。
このとき、敵部隊が複数の高度階層にスタックしていて、自部隊がそれらの異なる敵部隊に対して攻撃可能な武器を装備していた場合は、攻撃目標の部隊をさらに選択してください。

③攻撃目標の部隊を選択すると、戦果予想画面が表示されます。
戦果予想画面には、敵味方双方の「火力」・攻撃「回数」や予想「命中率」、予想「回避率」が表示されます。

④戦果予想画面で【決定】を選択すると、
コマンドメニュー上で設定した「表示方法」に応じて戦闘が処理されます。
戦果予想画面中段には、攻撃可能な武器の名称が表示されます。
このとき、有効な武器が複数あるときは、マウスホイールを上下させて武器を切り替えることができます。
なお、戦果予想画面表示直後に選ばれている武器が最も効果的で推奨される武器となります。

「武装交換」コマンド

■「武装交換」の概要

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装パックを交換する行動です。
たとえば、空対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装パックを交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

■武装交換可能な部隊と場所

武装交換は、その部隊が未行動の場合か、移動を終了する時点で、弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接、または、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行えます。
交換可能な武装パックが1種類しかない部隊はこの行動をとれません。

■武装交換の処理と影響

武装交換すると、積載燃料や移動力が変化することがあります。
武装交換すると、武装内容に見合った軍資金を消費します。
武装交換した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

■武装交換の方法

①行動コマンドで「武装交換」コマンドを選択します。

②「武装交換」ダイアログが表示されるので、目的の武装パックのボタンを選択します。

③「OK」ボタンを押すことで武装パックの変更が決定されます。

「破壊」コマンド

■「破壊」の概要

建物に対して、「破壊」能力を持った歩兵や工作部隊が破壊工作を行う、または、爆撃機の爆弾などの破壊可能な武器で建物を破壊攻撃する行動が「破壊」です。

■破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、「破壊」能力の兵器特性を持った部隊だけが行えます。
しかし、破壊能力を持っている部隊であっても、「武装交換」で破壊可能な武器を外す、破壊可能な武器の残弾がない等の場合は破壊ができなくなるので注意してください。
破壊の対象となるのは、敵陣営と中立の建物です。
また、建物ではありませんがトーチカ地形・仮設橋・道路も破壊対象に含まれます。首都を破壊目標にすることはできません。

■破壊の処理と影響

破壊を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されており、破壊を行うことで破壊耐久度が減少しますが、この破壊耐久度が「0」になるまで、破壊は完了しません。
破壊耐久度が「0」になるとその建物は破壊され、戦闘マップ上の建物ヘックスに「×」マークが表示されます。
トーチカが破壊されると跡地は荒地になります。仮設橋の場合は、下の地形だけが残ります。
破壊耐久度のない道路の場合は、1 回の破壊行動で破壊され、道路が消滅します。
建物に収納中だった部隊は、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。
また、破壊された建物に収納中だった部隊は、戦闘マップから削除されます。
破壊された地形がダム・トンネル・橋・仮設橋だった場合は、その上にいた地上部隊は破壊を行なった部隊も含めて、戦闘マップから削除されます。
これらの例を除いて、建物の上の部隊に、同時に損害を与えることはできません。
破壊を行なった部隊は経験値を得られます。

■破壊の方法

①破壊を行うときは、破壊可能な武器の特性に応じて、建物真上・隣接ヘックス・射程圏内などに移動します。
②行動コマンドで「破壊」コマンドを選択します。
③破壊対象を選択します。
④建物の耐久度が減少するダイアログが表示されます。道路は即座に削除されます。

「自爆」コマンド

■「自爆」の概要

自陣営の部隊が、自らを犠牲にしながら攻撃を仕掛ける行動を「自爆」といいます。

■自爆可能な部隊と自爆目標

自爆は、「自爆」能力の兵器特性を持った部隊だけが行えます。自爆の対象となるのは、隣接している敵陣営の地上部隊だけです。

■自爆の処理と影響

自爆を行なった部隊は、戦闘マップ上から消滅します。自爆攻撃が命中した場合、爆薬の火力の分だけ相手部隊の耐久度が減少します。

■自爆の方法

①行動コマンドの「自爆」コマンドを選択します。
②自爆攻撃可能な敵部隊の背景のヘックスが赤く表示されます。
　自爆目標にしたい敵部隊を選択して指定してください。
③自爆目標の部隊を選択すると、コマンドメニュー上で設定した「表示方法」に応じて戦闘が処理されます。

「修復・補強」コマンド

■「修復・補強」の概要

「破壊」で、破壊耐久度が減った建物や、破壊された建物を、元の状態に戻す行動が「修復」です。
さらに、破壊耐久度が減少していない建物の耐久度を追加で増加させる行動が「補強」です。

■修復・補強可能な部隊と対象の建物

修復・補強は、「修復」「補強」能力のある部隊だけが行えます。
修復の対象となるのは、自陣営・同盟陣営・中立の完全に破壊された建物、または破壊耐久度が減った自陣営・同盟陣営・中立の建物やトーチカ・仮設橋です。
補強は修復が完了している自陣営・同盟陣営・中立の建物やトーチカ・仮設橋を対象とします。

■修復・補強の処理と影響

修復・補強を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
1ターンあたりで元に戻せる(増加できる)破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。
つまり編成数が極端に減ってしまった修復部隊は、完了までにかなりのターン数を必要とします。
完全に破壊された建物は、破壊耐久度が最大値まで戻らないと修復が完了しません。
修復が完了すれば、建物は本来の機能を取り戻します。
修復を完了しても、その建物の所属陣営は変わりません。
補強で増加させることができる破壊耐久度は元の倍までとなります。
修復・補強を行なった部隊は経験値を得ることができます。

■修復・補強の方法

①修復したい建物・トーチカの上に「修復」「補強」能力のある部隊を移動します。
　ダム・トンネル・橋・仮設橋を修復する場合は、修復部隊を隣接ヘックスに移動します。
②行動コマンドの「修復」「補強」コマンドを選択します。
③修復・補強したい建物を選択します。
④対象の建物上を左クリックすると、修復・補強行動が実行されて、建物の耐久度が回復するダイアログが表示されます。完全に破壊されていた建物は、修復が完了すると「×」マークが取れて元の正常な建物に戻ります。

「占領」コマンド

■「占領」の概要

敵陣営および中立状態の建物を「占領」すると、軍資金の収入増、補給・補充・修理拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。
勝利条件でもある首都の占領や、勝敗条件ラベルが貼られた建物の占領は戦闘勝利に直結するため、重要となります。

■占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは敵陣営および中立の建物だけです。
占領を行なえるのは、「占領」能力がある部隊だけです。

■占領の処理と影響

占領を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
各建物には、規模などに応じて占領耐久度が設定されています。
この占領耐久度が「0」になるまで、占領は完了しません。
1ターンあたりで減らせる占領耐久度は、占領部隊の編成数の分だけになります。
つまり編成数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。
占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は100%まで回復します。
なお、敵部隊の占領行動で減少した占領耐久度は、途中で、味方部隊が占領行動を取ることによって回復させることができます。
占領を行なった部隊は経験値を得ることができます。

■敵部隊の「鹵獲」

占領された建物に収納中だった敵部隊は、戦闘マップから削除され、プレイヤーの格納庫に移動します。
以降はプレイヤーの部隊として編成し、使用することが可能となります。

■占領の方法

①占領したい建物の上に占領部隊を移動させます。
②行動コマンドで「占領」コマンドを選択します。
③左クリックすると、占領行動が実行され、建物の占領耐久度が減少します。
　同時にその割合を示すダイアログが表示されます。
　占領が完了した建物は、陣営色が自陣営の色に切り替わります。

「収納」コマンド

■「収納」の概要

「収納」は、補給・補充・修理・武装交換に備えて、部隊が自陣営・同盟陣営の都市・空港などの建物の中に入る行動です。

■収納可能場所と収納上限数

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。
また、兵器の種別によって収納先の建物も限定されます。
詳しくは『建物の収納能力』(35ページ)を参照してください。

■収納の処理と影響

収納行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
部隊が収納されると、部隊アイコンが戦闘マップ上から消え、同時に部隊が収納された建物ヘックスの上部に「▽」マークが表示されます。
一度収納された部隊は、再び発進・離陸するまでは燃料を消費しません。
部隊が収納されている建物が占領される、もしくは破壊された場合、収納されていた部隊はすべて削除されます。

■収納の処理と影響

①収納したい部隊を、収納可能な建物の上に移動させます。
②行動コマンドで「収納」コマンドを選択します。
③左クリックすると、収納が実行されます。

「合流」コマンド

「合流」の概要

「合流」とは、戦闘の損害などで編成数を割り込んでいる部隊に、同じ兵器で構成されている別の部隊が隣接して機体を移し換える行動です。

合流できない部隊

異なる兵器で構成されている部隊は合流できません。
同じ兵器構成でも、その時点での武装パックが異なる部隊同士は合流ができません。
編成数の上限が1機の部隊は合流できません。
すでに編成数を満たしている部隊に対して合流を受け入れさせることもできません。
燃料不足や移動力不足で、合流先部隊が存在する地形ヘックスにたどり着けない部隊は合流が実行できません。勝敗条件ラベルが設定された部隊は合流できません。
また、勝敗条件ラベルが設定された部隊に対して、合流を受け入れさせることもできません。

合流の処理と影響

合流を行うと、合流してきた部隊の部隊レベル・燃料・弾薬などによって、合流を受け入れた部隊の部隊レベル・燃料・弾薬なども平均化されます。
合流の結果、合流先の部隊の編成数が上限を超えることはありません。
合流元の部隊の編成数が「0」になった場合、その部隊は戦闘マップ上から削除されます。
削除された部隊に所属していた指揮官は、無所属の状態になります。
合流元と合流先の部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
なお、合流先の部隊は、すでに行動済みであっても合流を行えます。

■合流の方法

①合流元の部隊を合流先の部隊に隣接させます。
②行動コマンドで「合流」コマンドを選択します。
③合流可能な部隊の背景のヘックスが赤く表示されるので、左クリックして選択します。
④「合流」ダイアログが表示されます。左側が合流元、右側が合流先の部隊の概要です。
ここで、上部にある矢印マークの右向きを押して、合流元部隊から合流先部隊に、機体を移行していきます。移行した機体を取り消したい場合は、左向きの矢印マークを押して数を調節します。
⑤合流数を決めたら「ＯＫ」を押して決定します。合流が実行され、部隊アイコンに表示される機数が変更されます。

「架橋」コマンド

■「架橋」の概要

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、特殊地形の仮設橋を架ける特別な行動が「架橋」です。

■架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「架橋」能力のある工作部隊だけが行えます。
架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川に制限されています。

■架橋の処理と影響

架橋を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
架橋を行うと、工作部隊の工作物資が3減ります。
仮設橋は、中立の施設として設置されますが、通常の橋と異なり占領できません。
仮設橋には破壊耐久度が設定されています。
そのため、「破壊」行動の攻撃目標になります。
また仮設橋は中立地形のため、敵味方を問わず攻撃目標にできます。
破壊耐久度が「0」になって完全に破壊された仮設橋は、戦闘マップ上から除去され、下の地形のみが残ります。
その時点で橋の上にいた地上部隊は、戦闘マップ上から削除されます。
「修復」能力を持つ部隊は、破壊耐久度の減った仮設橋を修復することができます。
仮設橋には出入口があり、地上部隊はそれ以外の方向からは進入できません。
仮設橋は、通常の橋と異なり、海上部隊・海中部隊が進入・通過することはできません。
架橋を実行した部隊は経験値を得ることができます。

■架橋の方法

①架橋したい河川の隣接ヘックスに工作部隊を移動させ、行動コマンドで「架橋」コマンドを選択します。
②工作部隊から見て、どの方向に架橋するかを指定するための目標マークが表示されるので、架橋場所を左クリックします。
③架橋場所から見て、どの方向に向けて架橋するかを指定するための目標マークが表示されるので、さらに左クリックして決定します。
④架橋が実行されて、戦闘マップ上に仮設橋が架かります。

「変形」コマンド

■「変形」の概要

「変形」能力の兵器特性を持った部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。
この2つの形態を切り替える行動が「変形」です。

■変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

■変形後の処理と影響

変形を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

■変形の方法

①行動コマンドで「変形」ボタンを選択し、左クリックで決定します。
②変形が実行され、戦闘マップ上の兵器アイコンが変更されます。

「トーチカ設営」コマンド

■「トーチカ設営」の概要

拠点防衛などに有利な特殊地形のトーチカを建設する特別な行動が「トーチカ設営」です。

■トーチカ設営可能な部隊と設営可能場所

トーチカ設営は、「設営」能力のある工作部隊だけが行えます。
トーチカ設営できる場所は、平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘に制限されています。
設営可能地点は、コマンドメニュー画面の【情報一覧】を開き、【地形情報】タブ「地形情報」の「トーチカ」欄でも確認できます。設営可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■トーチカ設営の処理と影響

トーチカ設営を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
トーチカを設営すると、工作部隊の工作物資が2減ります。
トーチカには破壊耐久度が設定されています。
そのため、「破壊」行動の攻撃目標になります。
またトーチカには、とくに所有陣営が定められていないため、敵味方を問わず攻撃目標にできます。
破壊耐久度が減少したトーチカは、「修復」行動で耐久度が回復します。
なお、破壊耐久度が「0」になって完全に破壊されたトーチカは、戦闘マップ上から除去され、跡地は荒地になります。
トーチカ設営した部隊は経験値を得ることができます。

■トーチカ設営の方法

①トーチカを設営したい地点の真上に工作部隊を移動させ、行動コマンドで「設営」にコマンドを合わせます。
②左クリックすると、トーチカ設営行動が実行されて、戦闘マップ上にトーチカが出現します。

「道路敷設」コマンド

■「道路敷設」の概要

移動力を大きく消費するような地形に、道路を建設する特別な行動が「道路敷設」です。

■道路敷設可能な部隊と場所

道路敷設は、「敷設」能力のある工作部隊だけが行えます。
道路敷設できる場所は、コマンドメニューの【情報一覧】を開き【地形情報】タブ「地形情報」の「道路」欄で確認できます。
道路敷設可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■道路敷設の処理と影響

道路敷設を行うと、工作部隊の工作物資が1減ります。道路には、破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」行動の攻撃目標にもなります。道路が破壊されると、下の地形はそのまま引き継がれますが、道路自体は消滅します。道路敷設を実行した部隊は経験値を得ることができます。

■道路敷設の方法

①道路を敷きたい経路に沿って工作部隊を移動させます。
②行動コマンドで「敷設」にコマンドを合わせます。
③左クリックすると、移動経路上の道路敷設が可能な地形に道路が建設されます。

「妨害」コマンド

■「妨害」の概要

ECMなどの電子兵器を用いて、一定範囲内の敵部隊の索敵能力を低下させる行動が「妨害」です。

■妨害可能な部隊

妨害を行なえる部隊には、兵器特性として「妨害」能力が設定されています。

■妨害の処理と影響

妨害を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
妨害を行うと、武器として装備している「ECM」の弾薬数（使用可能数）が1減ります。
妨害を受けた部隊は、簡易部隊情報表示の「索敵」アイコンに「×」のマークが表示されます。
さらに、妨害を受けた部隊の索敵範囲が、1ターンの間だけ1 ヘックスになります。
海中階層の部隊には、妨害は効きません。
迎撃能力のある敵部隊に対して、電子戦機で「妨害」をして、索敵範囲を1 ヘックスにした場合でも、敵部隊が隣のヘックスにいたり、敵の建物の視界内にいたりして、その存在を敵に索敵されている場合には、敵の迎撃の範囲内であれば、その部隊は迎撃を受けます。
迎撃に限らず、間接攻撃においても同様です。
妨害を行なった部隊は経験値を得ることができます。

■妨害の方法

①行動コマンドで「妨害」にコマンドを合わせます。
②妨害攻撃の有効範囲のヘックスが赤く表示されます。
③対象を選択して左クリックすると、妨害が実行されます。

「搭載」コマンド

■「搭載」の概要

輸送部隊に他の部隊が搭乗・着艦することを「搭載」と呼びます。

■輸送可能な部隊

輸送部隊は、「搭載」能力を保有し、兵器毎にそれぞれ搭載できる部隊が制限されます。
どの部隊が、どの兵器タイプの輸送部隊に搭載できるかは、「兵器情報」ダイアログの「搭乗タイプ」「搭載可能部隊」欄（24～25ページ参照）で確認できます。
この2つが一致した部隊同士だけが、搭載行動を行えます。
なお、輸送部隊が行動済みでも、その部隊への搭載行動自体は問題なく行えます。

■搭載の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数は、兵器ごとに上限が決められています。
ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を輸送中の輸送部隊だった場合は、2次搭載・3次搭載などで輸送されている部隊の数は、搭載数には含めません。
輸送部隊の中には、部隊数だけではなく編成数にも搭載制限がかかっているものがあります。
たとえば、1部隊だけヘリ部隊を搭載できる巡洋艦で、そのヘリ部隊の編成数が1機に制限されているものがあります。

■搭載・発進（降車）できる場所

搭載行動を取るとき輸送部隊は、特定の地形にいるか、自陣営・味方陣営（同盟陣営）の特定の建物にいなければなりません。
また、搭載中の部隊が発進や降車を行う場合も、搭載のときと同様、輸送部隊は特定の地形、または自陣営・同盟陣営の建物にいなければなりません。
搭載・発進(降車)を行なえる具体的な特定の地形については、コマンドメニューから【情報一覧】の【地形情報】タブの「地形輸送表」で確認することができます。

■搭載・発進（降車）制限一覧

輸送部隊	搭載可能部隊	搭載・発進可能地形
輸送機	歩兵・一部地上部隊	空軍基地・空港（要収納）
兵員輸送ヘリ	歩兵・軽車両	一部の進入可能地形 ※1
一部の攻撃ヘリ	歩兵	一部の進入可能地形
歩兵戦闘車	歩兵	進入可能地形
兵員輸送車	歩兵	進入可能地形
空母	艦載機・VTOL・ヘリ	進入可能地形
ヘリ空母	VTOL・ヘリ ※2	進入可能地形 ※2
揚陸艦	すべての地上部隊 ※3	進入可能地形 ※3
一部の戦闘艦	ヘリ	進入可能地形
ホバークラフト	すべての地上部隊	一部の進入可能地形 ※4
輸送艦	すべての地上部隊	海軍基地・港（要収納）

※1
ヘリは平坦な地形で搭載部隊の乗降をする必要があるため、平地・砂漠・砂浜・雪原・道路・首都・大都市・中都市・小都市・市街地・空軍基地・空港・要塞だけが搭載・発進（降車）可能地形となります。

※2
一部のヘリ空母には、地上部隊を輸送できるものもあります。その場合の地上部隊の搭載・発進（降車）可能地形は、海軍基地・港に収容されているときだけになります。

※3
揚陸艦にはこの他にVTOL・ヘリ・ホバーを搭載することができるものがあります。
その場合のこの3種類の部隊の搭載・発進（降車）可能地形は制限を受けませんが、それ以外の地上部隊の搭載・発進（降車）可能地形は、海軍基地・港・浅瀬だけになります。

※4
海上部分での地上部隊の搭載・発進（降車）可能地形は、海軍基地・港・浅瀬だけになります。

■搭載の処理と影響

2次搭載・3次搭載されている部隊は、輸送部隊に搭載中に、搭載先の部隊をお互いに入れ替えることができます。
たとえば、揚陸艦に、歩兵を搭載した大型輸送ヘリと、軽車両を搭載したホバーが搭載されていたとします。
ここで、歩兵をホバーに、軽車両を大型輸送ヘリにそれぞれ載せ替えることができます。
また、戦闘によって、輸送部隊の編成数・耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて損害を被ります。
輸送部隊そのものが完全に破壊されて戦闘マップから削除された場合は、搭載中の部隊も消滅します。
艦船の輸送部隊である空母・ヘリ空母・揚陸艦に搭載中の部隊は、次ターンの補給フェイズ・補充フェイズが訪れたときに、燃料・弾薬の補給、修理を受けることができます。
ホバーに搭載中の部隊は、燃料・弾薬の補給だけを受けることができます。
部隊を搭載中の輸送部隊には、部隊アイコンの上部に「▽」マークが表示されます。

■搭載の方法

①搭載させたい部隊を、輸送部隊のいるヘックスに移動させます。
②行動コマンドの「搭載」にコマンドを合わせます。
③左クリックすると決定します。輸送部隊が複数存在する場合は、搭載先の部隊を選択するためのメニューが表示されるので、目的の輸送部隊を選択してください。
輸送部隊が1部隊しかいない場合は、即座に搭載が実行されます。
選択し終えると、搭載が実行されます。

「空挺」コマンド

■「空挺」の概要

輸送機・輸送ヘリが搭載している「空挺」能力のある部隊が、上空から空挺降下する行動を「空挺」と呼びます。

■空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、「空挺」能力のある部隊だけが行えます。
空挺の目標地点にできる地形は、戦闘マップで右クリックを押し、【情報一覧】から【地形情報】タブの「地形情報」から「空挺」欄で確認できます。
空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■空挺の処理と影響

空挺行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
空挺は、輸送部隊の直下または隣接ヘックスに対して行うことになります。
このため、着陸地形にいる輸送ヘリに搭載中だった場合は、隣接ヘックスにしか展開できない
空挺行動をあえて取るよりも、通常の方法で輸送ヘリから発進・降車した方が、より遠くまで展開できます。

■空挺の方法

①空挺部隊を輸送している部隊を、空挺可能なヘックスまたはその隣接ヘックスに移動させます。
②空挺させたい部隊を選択すると空挺可能地点のヘックスが緑枠で表示されます。
③空挺させたい場所を選択してください。部隊が仮の空挺降下を行います。
④行動パレットが表示されるので占領などの行動を選択します。空挺後に別の行動を取らずに、単に空挺だけしたい場合は、「待機」コマンドを選択します。

「地雷除去」コマンド

■「地雷除去」の概要

特殊地形の地雷原を除去する特別な行動が「地雷除去」です。
地雷除去は、地雷原の地上地形に対して行えます。

■地雷除去可能な部隊と地雷除去可能場所

地雷除去は、「地雷除去」能力のある戦闘工兵・工作部隊だけが行えます。
地雷原は通常、地雷敷設した陣営とその同盟陣営以外は、隣接するまで発見することができません。

■地雷除去の処理と影響

地雷除去を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。
地雷除去を実行した部隊は経験値を得ることができます。

■地雷除去の方法

①行動コマンドで「地雷除去」コマンドを選択します。
②地雷除去が可能な地点に目標マークが表示されるので、除去したい場所にカーソルを合わせ、左クリックしてください。
③地雷除去が実行されて、その地点に地雷原があった場合に地雷原が除去されます。

「解散」コマンド

■不要になった部隊の「解散」

不要になった部隊は「解散」して、戦闘マップ上から削除することができます。
取り消しはできないので、この操作は慎重に行なってください。
部隊を解散するときは、行動コマンドの「解散」にコマンドを合わせ左クリックします。
すると「解散確認」ダイアログが表示されるので、左クリックで確定します。
右クリックするとキャンセルします。

「待機」コマンド

■部隊の行動終了

「待機」コマンドが実行された位置で部隊の行動を終了します。
主に移動後、部隊に行動をさせない時などに使用します。

「補給・補充・修理」

「補給・補充・修理」の概要

「補給」は補給フェイズのときに、補給可能な地点にいる部隊は、消費した燃料・弾薬が満タンまで回復します。
「補充」は戦闘で失われた部隊の編成数を、補充フェイズのときに部隊が補充可能地点にいることで回復します。
「修理」は戦闘で失われた機体の耐久度を、補充フェイズのときに部隊が修理可能地点にいることで回復します。
補給・補充・修理行動は、独立コマンドではないので行動コマンドには表示されません。

補給・補充・修理可能な場所

各部隊は、自陣営の首都・大都市・中都市・小都市・空軍基地・空港・陸軍基地・工場・海軍基地・港・要塞に収納されているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けることができます。ただし小都市では、燃料のみの補給となります。
補給部隊の補給物資や工作部隊の工作物資は、弾薬を補給するのと同じ扱いになります。
各部隊は、自陣営の首都・空軍基地・海軍基地・陸軍基地に収納されているときに補充フェイズを迎えると、補充・修理を受けられます。
また、自陣営の空港・工場・港に収納されているときに補充フェイズを迎えると、修理を受けられます。
これらの設定は右クリックし、コマンドメニューから【情報一覧】を開き【地形情報】タブの「地形情報表」の「補充」「修理」「弾薬補給」「燃料補給」欄で確認できます。
それぞれ可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

補給能力のある部隊からの補給

補給部隊から補給を受けられる部隊には、「被補給（機）」「被補給（車）」「被補給（艦）」の兵器特性がそれぞれ設定されています。
また、補給を与えることができる部隊には、「補給」の兵器特性が設定されています。
空母・ヘリ空母・揚陸艦・ホバーに搭載中の部隊は、補給フェイズを迎えると燃料・弾薬の補給を受けられます。
また、空母では、補充フェイズに修理も受けることができます。
航空機とVTOLは、給油機に隣接しているときに補充フェイズを迎えると、燃料の補給だけを受けられます。
VTOL・ヘリ部隊は、着陸可能地点にいて、なおかつ補給車に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。
地上部隊は補給車に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。
ホバーは補給車に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。
艦船部隊は補給艦に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。

兵器の種類	補給可能な建物・部隊	補充・修理が可能な建物・部隊
航空機	空軍基地・空港・（給油機*燃料のみ）	空軍基地・空港*修理のみ
艦載機	空軍基地・空港・空母・（給油機*燃料のみ）	空軍基地・空港*修理のみ 空母*修理のみ
VTOL	空軍基地・空港・要塞・空母・一部ヘリ空母・ 一部揚陸艦・（給油機*燃料のみ・補給車）	
ヘリ	首都*燃料のみ・大都市*燃料のみ・空軍基地・空港・ 要塞・空母・ヘリ空母・一部揚陸艦・（補給車）	空軍基地・空港*修理のみ 空母*修理のみ
地上部隊	首都・大都市・中都市・小都市*燃料のみ・陸軍基地・ 工場・要塞・一部ヘリ空母・揚陸艦・ホバー・（補給車）	首都・陸軍基地・工場*修理のみ
ホバー	首都・大都市・中都市・陸軍基地・工場・ 海軍基地・港・一部揚陸艦・（補給車）	首都・陸軍基地・工場*修理のみ 港*修理のみ・海軍基地*修理のみ
艦船部隊	海軍基地・港・（補給艦）	海軍基地・港*修理のみ

※偵察機のRQ-4Aグローバルホーク・RQ-1プレデターは、無人機という制約上、給油機からの補給は受けられません。
※司令部は、補給・修理を受けられません。
※カッコ書きは隣接時補充・修理地点

同盟陣営からの補給支援

同盟陣営の建物に収納されているとき、燃料・弾薬の補給と、補充・修理を行えます。
同盟陣営の補給部隊からは、補給を受けることはできません。

補給・補充・修理の制限と影響

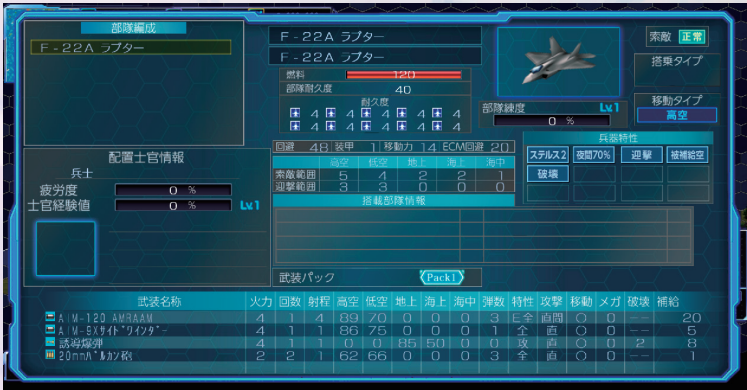
給油機・補給車・補給艦・空母・ヘリ空母・揚陸艦・ホバーは、「補給物資」を積載しています。
他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。
なお、補給車・補給艦は、それぞれの補給物資を消費することで相互に燃料・弾薬を、同様に給油機は相互に燃料を補給することができますが、補給物資そのものの相互補給はできません。
補給能力のある部隊の補給物資や、工作部隊の工作物資は、弾薬補給が可能な建物にいるときにだけ補給を受けられます。
補給能力のある部隊から補給を受けることはできません。
補給行動では、燃料・弾薬が補給されるときに相応の軍資金を消費します。
燃料1に対して軍資金1、弾薬は弾薬1発に対して「武装情報」（26ページ参照）の「補給」欄の価格が、軍資金から引かれます。
補充・修理行動では、その部隊を構成する兵器の価格と補充する機体数・耐久度に応じて軍資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。
他の部隊に燃料・弾薬を補給した補給部隊は、経験値を得ることができます。
補給を受けた部隊には経験値は入りません。

補給の方法

①補給可能な地点に部隊を移動させておきます。
②新しい補給フェイズが訪れると、補給は自動的に行われます。
※Configの確認ウィンドウ設定で補給確認を表示に設定しておいた場合は、補給確認ダイアログが表示されます。その場合、【燃料補給】【弾薬補給】【燃料＆弾薬】の項目を選択することで、補給する内容を選択できます。右クリックすると補給を行いません。

補充・修理の方法

①補充・修理可能な地点に部隊を移動させておきます。
②新しい補充フェイズが訪れると、1 部隊ずつ、補充・修理内容を確認するためのダイアログが表示されます。
③補充・修理確認ダイアログには、対象となる部隊の、部隊名・兵器名と、現在の機数、機体ごとの耐久度が表示されます。
【修理】【補充】【修理＆補充】ボタンを選択すると、それぞれの行動を実行したときの結果が表示されます。
表示される項目は、補充後の「機数」、修理後の各機体「耐久度」、補充・修理に必要な「費用」、補充・修理費用を引いた後の「残資金」です。
※回復する機数・耐久度はランダムに決定されます。
④取りたい行動を【修理】【補充】【修理＆補充】ボタンで設定したら、「ＯＫ」を押すと決定します。
※右クリックを押した場合は、補充も修理も行われません。
⑤補充・修理が完了します。他にまだ補充・修理される部隊があった場合は順次、補充・修理確認ダイアログが表示されます。

部隊詳細画面

戦闘マップ上にて部隊にオンカーソル中にマウスホイールをクリックすることで部隊の詳細画面を表示することができます。
収納、搭載されている部隊に対しては「詳細表示」ボタンを使用します。右クリックをすると部隊詳細を閉じます。
なお、詳細に表示される各数値は装備中の武装パックの内容が表示されます。

部隊詳細は以下の項目で構成されています。

部隊リスト	自陣営の部隊の一覧です。オンカーソルとなっている部隊の詳細情報が表示されます。
士官顔アイコン	士官の顔アイコンです。
士官練度	士官の練度(レベル)です。
士官経験値	士官の次の練度に必要な経験値と現在の経験値です。
スキル効果テキスト	士官が保有しているスキルの効果テキストです。
部隊名称	部隊の名称です。 自陣営部隊の部隊名称は「部隊編成」にて変更することができます。
兵器名称	部隊を構成する兵器の名称です。
兵器画像	部隊を構成する兵器の画像です。
移動タイプ	部隊の移動タイプです。 「高空」「低空」「キャタピラA～C」「車両A～C」「歩兵A～C」「海上A～C」「海中A～B」「ホバー」の17種類があります。 移動タイプによって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なってきます。
搭乗タイプ	部隊の搭乗タイプです。 「艦載機」「VTOL」「ヘリ」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「ホバー」の8種類があります。
索敵状態	索敵状態を表します。通常時は「正常」、妨害の影響を受けていると「妨害」と表示されます。
機体別耐久度	部隊を構成する機体それぞれの耐久度を表します。 「0」と表示されている機体は攻撃により減少していることを表します。
部隊耐久度	部隊全体の耐久力を表す数値です。 「0」になると部隊が全滅します。
燃料ゲージ	燃料の現在値/最大値を表すゲージです。 「0」になると燃料切れとなり、航空機やヘリは墜落の可能性が発生します。
回避	部隊の回避性能となります。高いほど敵の攻撃を回避できます。
装甲	部隊の装甲性能となります。高いほど、敵の火力を減少できます。
移動力	部隊の移動力となります。高いほどより遠くまで移動できます。
ECM 回避	ECMに影響を受ける武装に対する回避力となります。 高いほど対象の武器による攻撃を回避できます。
索敵範囲	部隊の「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」高度に対する索敵能力となります。 高いほどより遠くの部隊を発見できます。
迎撃範囲	部隊の「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」高度に対する迎撃能力となります。 高いほどより遠くの部隊へ迎撃を行うことが可能となります。
兵器特性	部隊を構成する兵器が持つ特性となります。兵器特性については『兵器情報の「兵器特性」(26ページ参照)をご確認ください。
搭載部隊情報	搭載中の部隊の情報を表示します。搭載している部隊名と編成機数が表示されます。また、搭載の空き枠に関しては搭載可能な部隊の搭乗タイプと機数が表示されます。
武装パック情報	装備中の武装パックが表示されます。
武装情報	兵器の武装の情報が表示されます。武装の各項目については『兵器情報』の「武装情報」(26ページ参照)をご確認ください。

ユーザーサポートへのお問い合わせについて

お問い合わせいただく際、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. **製品名**
2. **使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番**
3. **使用しているOSのバージョン、CPU、メモリ、HDD（使用容量と空き容量など）**
4. **追加している周辺機器のメーカー、機種、型番（内蔵か外付けか）デバイスドライバなどを追加している場合はそのドライバ名**
5. **使用しているサウンドカード**
6. **画面の解像度と色数の設定**
7. **常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名**
8. **具体的な内容**
   - ◆ **どのような操作を行った時にどのような結果になったか**
   - ◆ **エラーメッセージなどが表示される場合には、エラーメッセージの内容と、どのタイミングで表示されるのか**
   - ◆ **また、何をするとそのエラーメッセージが表示されるのか**

などの詳細をできるだけ詳しく正確にお知らせください。

■ご注意■

1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不明な点、誤り、記載漏れなどにお気付きの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5) 運用した結果については 4) に関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは……

・ユーザーサポート専用電話　TEL.092-752-5278
月～金（祝祭日を除く）　10:00～12:00・13:00～17:00
・電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.co.jp

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しく正確にお知らせください。なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お答えできかねますのでご了承ください。

2019年 5月 初版発行

インターネットで最新情報をGet!

弊社では、インターネット上で、自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。本製品の改良点などの最新情報についてもWEBページをご参照ください。

http://www.ss-alpha.co.jp/

システムソフト・アルファー株式会社
福岡支社〒 810-0001 福岡県福岡市中央区天神 3-10-30 5F
東京本社〒 150-0011 東京都渋谷区東 1-26-30 渋谷イーストビル